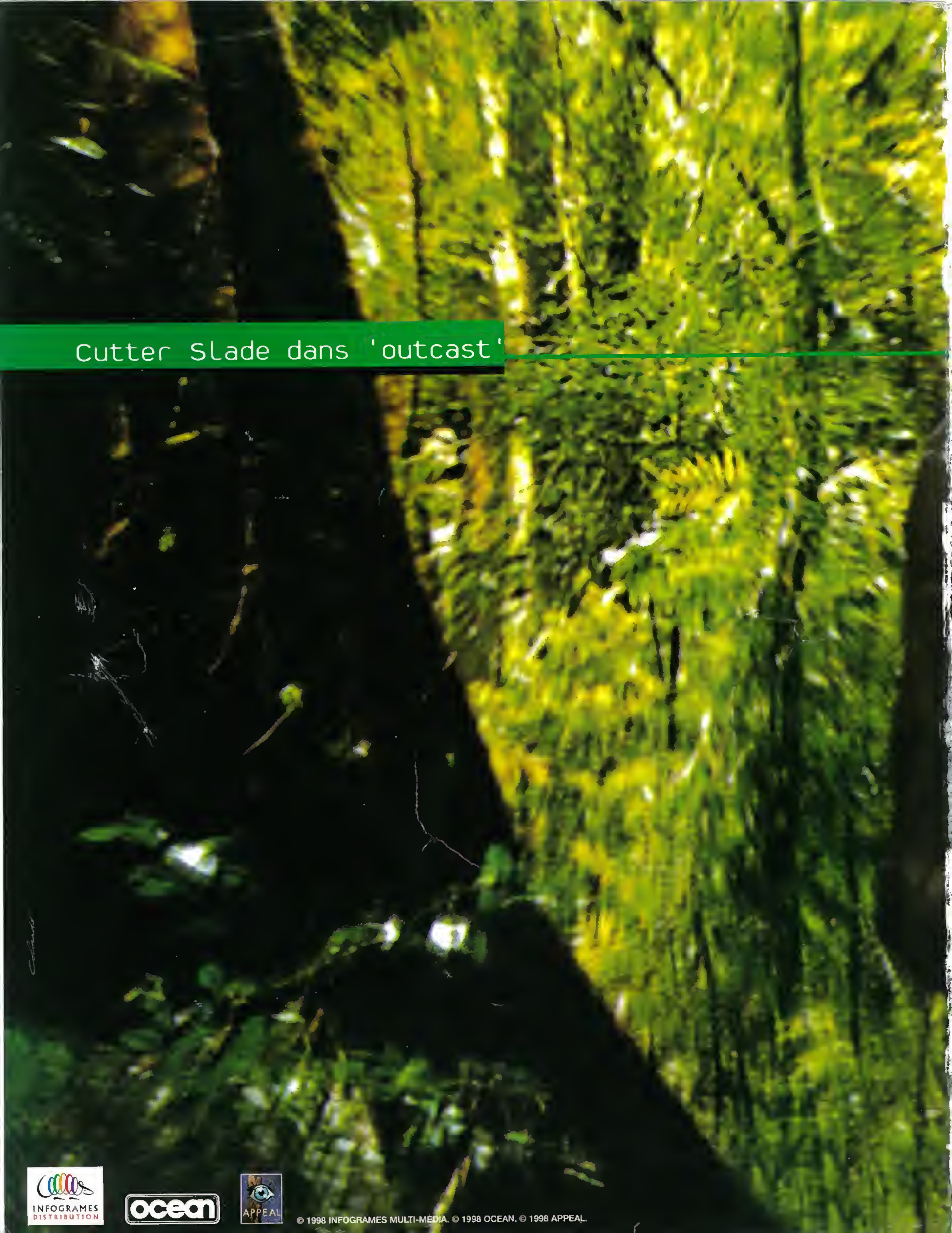


N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC
www.joystick.fr
joystick
NUMÉRO 93 • 38 F
NUMÉRO 93 • MAI 1998
Starcraft
LE TEST COMPLET
L'AIDE DE JEU POUR BIEN DÉMARRER
Command & Conquer 3
MAXI-REPORTAGE CHEZ WESTWOOD
LES INFOS ET LES IMAGES
Coupe du Monde 98
LE MEILLEUR DU FOOT
AFFUTEZ VOS CRAMPONS !
Et aussi...
F-15, UNREAL, LANDS OF LORE 3, FORSAKEN, INCOMING, WING COMMANDER : LE FILM...
T 2788 - 93 - 38,00 F
NUMÉRO 93 • MAI 1998 • 38 F • BELGIQUE 250 FB • SUISSE 11 FS • CANADA 9,95 $ • PORTUGAL CONT. 1350 ESC. • ANTILLES/GUYANE 45 F • RÉUNION 55 F • MAROC 75 DH
STARCRAFT • F15 • INCOMING • FORSAKEN
joystick 93 MAI 1998 • 38 F CeBIT • SOUS LES PAVÉS, LE SILICIUM


Cutter Slade dans 'outcast'
INFOGRAMES DISTRIBUTION
ocean
APPEAL
© 1998 INFOGRAMES MULTI-MEDIA. © 1998 OCEAN. © 1998 APPEAL.


Un autre Monde,
une autre expérience...
OUTCAST

Sommaire

LES TESTS DU MOIS

LES PREVIEWS DU MOIS

JOYSTICK
est édité par la société HACHETTE DISNEY PRESSE SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant, RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex
Tél. : 01 41 34 85 00. Fax : 01 41 34 87 99.
Gérants : Bruno LESOUEF, Fabrice PLAQUEVENT
Directeur délégué adjoint : Pascal TRAINEAU
Associés : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Bruno Lesouef
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef : Cyrille Baron
Rédacteur en chef-adjoint : Jérôme Darnaudet
Chef des informations : Ivan Gaudé
Directeur artistique : Alain Langlois
Maquettistes : Linus, Stéfanie Brunelle, Stéphane Noël, Sonia Caron, Joseba Urruela, Hervé Drouadaine, Christophe Gourdin.
Secrétaire de rédaction : Simone Audissou
Correctrice : Michèle Jeanjean
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq

RÉDACTION
COURRIER DES LECTEURS : monsieur pomme de terre
NEWS : toute l'équipe
PREVIEWS : Iansolo, monsieur pomme de terre, Fishbone, Kika, Bob Arctor, Lord Casque Noir, Ivan le fou et Moulinex
TESTS : Bob Arctor (Fabien Delevel), Fishbone (Stéphane Hébert), Iansolo (Olivier Aubin), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), monsieur pomme de terre (Laurent Sarfati), Kika (Céline Guise), Ivan le fou (Ivan Gaudé), Alexandre Klesen (Colonel Kerensky)
MATOS : Mathilde Remy, Stéphane Quentin
Correspondant permanent aux États-Unis : Morgan

Secrétariat : Laurence Geoffroy
Directrice de publicité : Claudine Lefèbvre 01 41 34 87 25
Directeur clientèle : Antoine Tomas 01 41 34 86 93 antom@club-internet.fr
Assistante de publicité : Marie-Cécile Raye
Promotion : Emmanuelle de la Chaux
Assistante de promotion : Hélène Chemin
Abonnements : TSA 90222, 92887 Nanterre Cedex 9. Tél. : 01 44 89 41 15. Tarifs 1 an (11 n°) : France (239 F), étranger (319 F). Tarifs avion sur demande.
Anciens numéros : 01 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10
Télématique : 3615 Joystick
Centre serveur : HOP
Concepteur : Nudge Interactive
Rédacteur/Animateur : El Fredo
Photogravure : CHAMPA – COMPO IMPRIM
Imprimé par : BRODARD GRAPHIQUE, membre de E2G, et ROTO SUD.
Distribution : Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustrateur : Yacine
Couverture : Coupe du Monde © Electronic Arts

Ce numéro comporte un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine, ainsi qu'un supplément de 32 pages et un CD-Rom gratuits jetés en couverture, qui ne peuvent être vendus séparément.

Réalisation du CD-Rom : Bob Obernic, Gana, Lord Casque Noir.

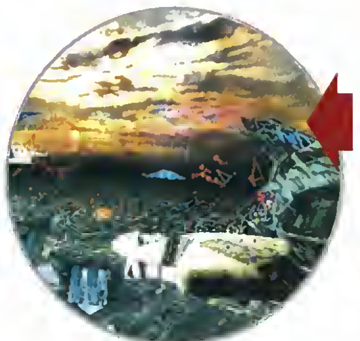
DIFFUSION CONTROLE
OJD



16 Les nouvelles niouzes De la nouveauté dans la niouze, fallait le faire. Eh bien, c'est fait justement, puisque désormais une rubrique spéciale jeux est intégrée aux niouzes en général. Du coup, on a décidé des les appeler "niouzes jeux", dans un immense effort d'imagination créatrice. Sinon, c'est de la niouze, hein, vous commencez à connaître, c'est pas une nouveauté.

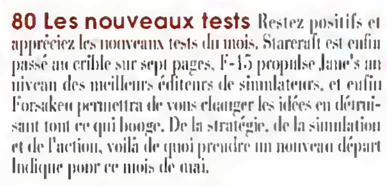


36 The reportages Des reportages d'enfer super nouveaux qui vont vous faire fantasmer les neurones. On vous dit tout sur Command & Conquer 2, dont les photos nous promettent un jeu superbe. On vous parle aussi de Wing Commander, le film, nouveau aussi. Et toujours dans la stratégie temps réel, Star Commander, le petit dernier du genre super nouveau reprenant l'univers de Star Wars.



74 Mankind le spatial Le temps des aventures en 3D isométrique sur Ultima Online risque de prendre fin lorsque vous verrez ce que vous proprose Mankind, un nouveau jeu de conquête spatiale online. Réalisez vos rêves mégalomanes les plus fous et bâtissez un nouvel empire à côté duquel celui de Star Wars fera pitié. Bientôt sur vos nouveaux écrans.

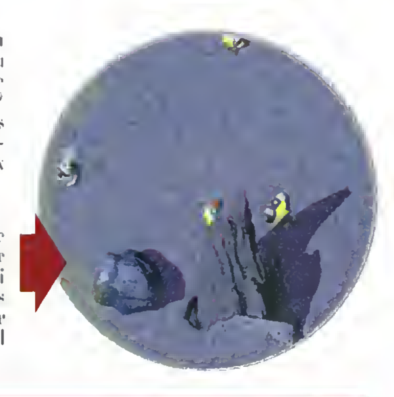


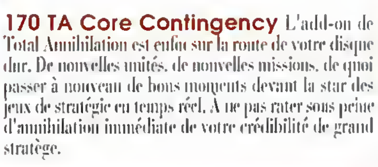


80 Les nouveaux tests Restez positifs et appréciez les nouveaux tests du mois. Starcraft est enfin passé au crible sur sept pages, F-45 propulse Jane's au niveau des meilleurs éditeurs de simulateurs, et enfin Forsaken permettra de vous changer les idées en détruisant tout ce qui bouge. De la stratégie, de la simulation et de l'action, voilà de quoi prendre un nouveau départ Indique pour ce mois de mai.



132 Le salon du CeBIT Le CeBIT est un salon allemand spécialement étudié pour vous dégoûter de la vie, ainsi que votre banquier. Vous venez d'acheter une nouvelle machine de la mort au top du sommet du top ? Dommage, elle est déjà obsolète. Le CeBIT expose tous les nouveaux matos qui viendront équiper votre prochain ordinateur, et ça laisse rêveur. A déconseiller aux dépressifs et aux nouveaux pauvres.





170 TA Core Contingency L'add-on de Total Annihilation est enfin sur la route de votre disque dur. De nouvelles unités, de nouvelles missions, de quoi passer à nouveau de bons moments devant la star des jeux de stratégie en temps réel. A ne pas rater sous peine d'annihilation immédiate de votre crédibilité de grand stratège.

ET AUSSI...

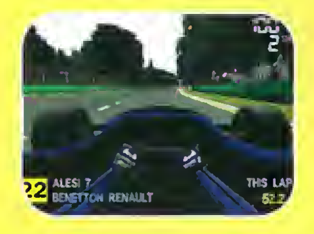
MAINTENANT IL EST TEMPS DE PASSER AUX CHOSES SÉRIEUSES!

FORMULA 1 97

LA SIMULATION DE FORMULE 1 1997 UN PRODUIT OFFICIEL DE LA FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP









- TOUS LES CIRCUITS
- TOUTES LES ÉCURIES
- 8 ANGLES DE CAMÉRA
- CONDITIONS MÉTÉOROLOGIQUES VARIABLES
- DES COLLISIONS EN 3D
- MODE ARCADE ET MODE GRAND PRIX
- COMMENTAIRES EN DUO DE JACQUES LAFFITE ET JEAN-LOUIS MONCET
- JUSQU'À 8 JOUEURS EN RÉSEAU
- MODE SIMULATION AMÉLIORÉ.

LES VRAIS CIRCUITS SONT FIDÈLEMENT RETRANSCRITS. POUR CE QUI EST DE LA CONDUITE À PROPREMENT PARLER, LES SENSATIONS SONT TRÈS BIEN RENDUES.
GEN 4

UN MILLÉSIME EXCEPTIONNEL. AUSSI BEAU QUE COMPLET. TELLEMENT ABOUTI, QUE L'ON SE DEMANDE BIEN COMMENT IL SERAIT POSSIBLE D'ALLER ENCORE PLUS LOIN EN TERMES DE CARACTÉRISTIQUES ET DE PERFORMANCES.PC MAG LOISIRS ,
17 / 20

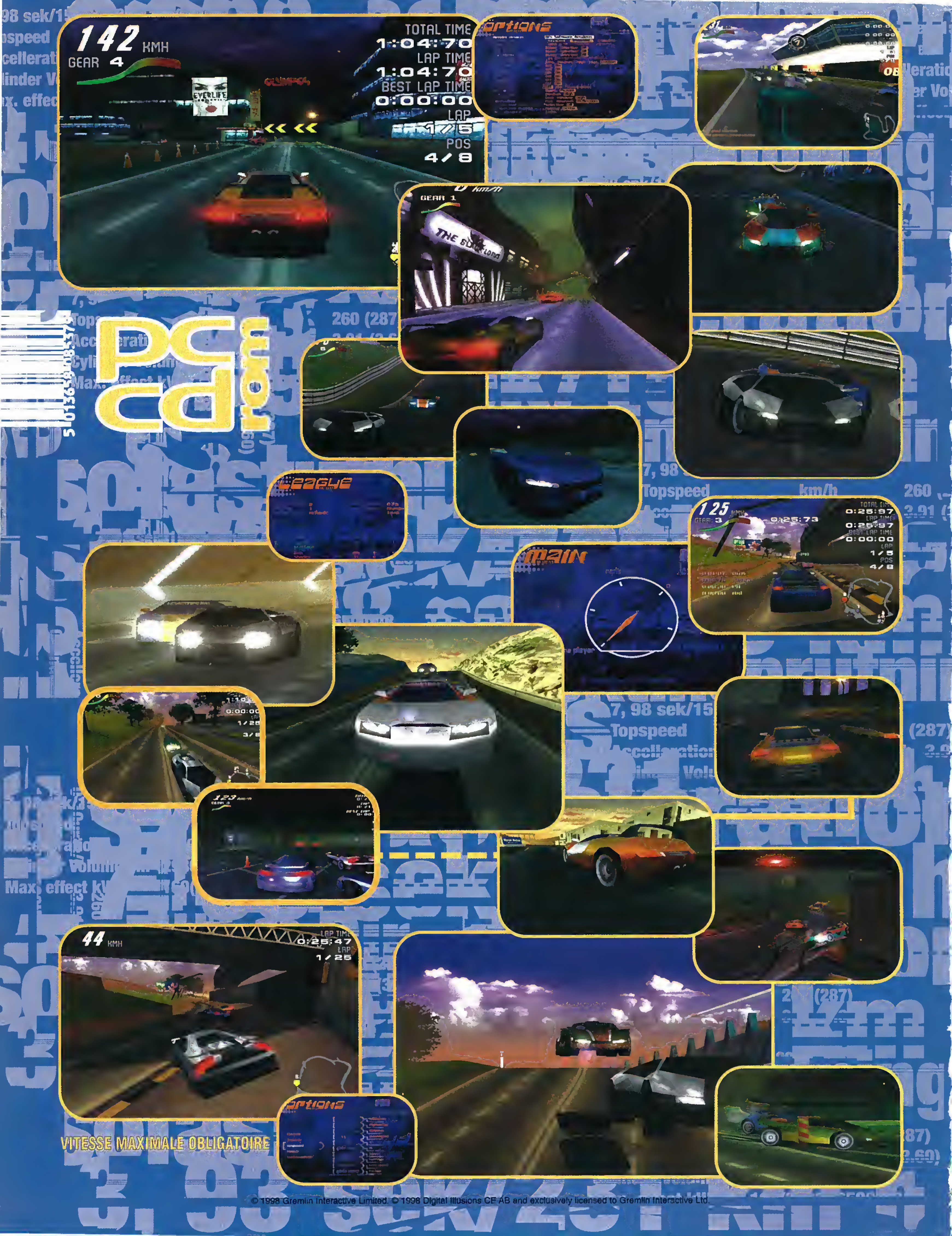
QUE DE PROGRÈS DEPUIS LA VERSION PLAYSTATION ! SON APPROCHE << GRAND PUBLIC >> EN FAIT UN JEU DE COURSE DOTÉ D'ÉVIDENTES QUALITÉS.





www.psygnosis.com




pc cd rom
VITESSE MAXIMALE OBLIGATOIRE
142 KMH
GEAR 4
TOTAL TIME
1:04:70
LAP TIME
1:04:70
BEST LAP TIME
0:00:00
LAP
1/5
POS
4/8
EVERLIFE
options
League
main
Topspeed
km/h



Motorhead
9.02311 09-98
PBJ. 9801-B01.07980239
VITESSE MAXIMALE OBLIGATOIRE
260 (287)
0-100km/h 3.91 (3.60)
x1000 rpm
Gremlin
INTERACTIVE
DIGITAL ILLUSIONS
INFOGRAMES
DISTRIBUTION

sommaire



DERNIÈRE MINUTE

Comme vous pourrez le constater, nous avons inclus 5 démos supplémentaires au tout dernier moment, ce qui explique qu'elles n'apparaissent pas dans l'interface. Hélas, nous avons constaté après coup que la démo Vangers annoncée sur la pochette du CD ne fonctionnait pas. Nous sommes réellement désolés de cette malfaçon. Pour l'installation des autres démos, y compris celles ajoutées en dernière minute, reportez-vous aux instructions qui suivent.

L'ESSENTIEL DE CE CD

La rubrique PHARMACIE contient les antivirus, un éditeur hexadécimal, un programme de décompression des fichiers ZIP et divers utilitaires importants. Ces programmes se trouvent dans le répertoire \DATA\SECOURS\

Un antivirus pour DOS se trouve dans \DATA\SECOURS\UNZIPPER

- La rubrique SHAREWARE regroupe les sharewares, les programmes lecteurs, les musiques MODS, les demomakers et toutes les nouveautés pour les CARTES 3D !!!

- Pour accéder à ces programmes, placez-vous dans le répertoire DATA et consultez les répertoires : WIN95, DOS, PATCHES et CARTES3D.

- DIRECTX5 : indispensable pour les jeux sous WIN95 (\DATA\DIRECTX5\DXSFRN.EXE)
- La plupart des démos se trouvent dans \DATA\DEMOS\

LANCEMENT DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 95 Elle nécessite au minimum un Pentium 133 équipé de 8 Mo de RAM et d'un lecteur de CD double vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium 166, de 16 Mo ou 32 Mo de Ram et d'un lecteur sextuple vitesse et une carte 3D.

L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes. Cependant, pour de rares démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, appuyez sur le bouton «Démarrer» de la barre des tâches, puis cliquez sur «Arrêter». Choisissez l'option «Redémarrer sous DOS».

Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

QUITTER L'INTERFACE ?

En cliquant sur le bouton «Quitter» du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt+F4, à n'importe quel moment.

NOTE SUR LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets diffusés dans leur version complète. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si oui ou non leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 100 francs, et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !

DÉCOMPRESSER LES FICHIERS SANS PASSER PAR L'INTERFACE

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser ("deziper") ces fichiers, là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par WinZip95, qui se trouve dans le dossier \DATA\SECOURS\ du CD (rubrique Pharmacie de l'interface). L'installation de ce shareware effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse et à en extraire son contenu. Si vous utilisez fréquemment Winzip, il serait sympa de l'enregistrer, c'est pas très cher.

DIRECTX5

Les démos des jeux Windows 95 de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION ! la version de DirectX présente sur le CD est la version 5.

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Hachette Disney Presse ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

cd-rom n°93



LES DÉMOS

L' EXCLUSIVITÉ DU MOIS



HEXPLORE

Editeur : Ocean
Système : Windows 95 + carte 3D optionnelle

INSTALLATION DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\HEXPLORE et cliquez sur le fichier HEXPLORE.EXE

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI

Souris

Carte

Clic gauche sur la carte	déplacement
Clic droit sur la carte	rotation du décor
Clic gauche sur un adversaire	attaque de l'adversaire (si une arme est sélectionnée)
Clic droit sur un adversaire	le héros attaque d'où il se trouve
Clic sur la mini carte	zoom arrière/zoom avant

Héros (haut de l'écran)

Clic gauche sur un héros	sélection du héros
Clic gauche sur un héros déjà sélectionné (leader)	sélection des autres héros
Clic droit sur un héros	la caméra est centrée sur ce héros

Inventaire

Clic gauche sur une arme	sélection de l'arme pour le combat
Clic droit sur une arme	donner ou jeter l'arme
Clic gauche sur un objet	sélection de l'objet
Clic droit sur une potion	utilisation de la potion

Clavier

Tab	zoom arrière / Zoom avant
F2	menu de sauvegarde d'une partie
F3	menu de chargement d'une partie
F11	haute résolution / basse résolution
Esc	menu principal
Shift + clic gauche, ou 2, ou Ctrl :	le héros attaque d'où il se trouve
1, 2, 3, 4	sélection rapide des héros
Space	utilisation d'une fiole

DIE BY THE SWORD

Editeur : Interplay
Système : Windows 95 + carte3D optionnelle

Imaginez Lara Croft avec un casque, une moustache, et une paire de... bouclicrs. Vous obtenez en gros Die By the Sword, le dernier soft d'Interplay s'inspirant à mort, avouons-le, de Tomb Raider. Point de belles silhouettes mais plutôt une véritable aventure avec des combats et tout et tout. Vous pouvez vous reporter au test de lansolo dans ce même numéro de Joystick.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\DIE et cliquez sur le fichier DBTS.EXE

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI

Mouvements

A	Tourner à gauche
D	Tourner à droite
W	Avancer
S	Reculer
Q	Pas à gauche
E	Pas à droite



LES DÉMOS

Barre d'espace	Sauter
Se retourner	Presser deux fois la barre d'espace
Caps Lock	S'accroupir
C	Monter
F9	Pause
Esc	Quitter la démo

Attaquer (pavé numérique)

1, 2 et 3	Parer
4	Attaquer au niveau de la tête
5	Attaquer à la taille
6	Attaquer à hauteur des épaules
Insert	Special Attack #1
Home	Special Attack #2
Page Up	Special Attack #3
Delete	Special Attack #4
F3	affiche la barre de vie
-	Compass
+	Indicateur de dommages corporels
/	État de l'Epée
*	Action (pousser un levier, prendre un objet...)

Contrôle de la caméra

T	Vue normale
G	Mode Observation
B	Vue subjective
F	Zoomer
R	Dézoomer

Nous vous conseillons fortement de jouer avec un joypad !

5 ELEMENTS MASTERS

Editeur : UltraFish
Système : Windows 95 + carte 3D

Cette démo, assez moyenne disons-le, est l'œuvre d'une nouvelle société. Il s'agit d'un genre de Doom axé sur la baston. Vu que vous incarnez un Ninja, vous pouvez lancer des Shurikens, sauter partout... bref, faire plein de trucs. Mais c'est un peu lent côté 3D.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\5ELEMENT et cliquez sur le fichier 5ELEMENT.EXE

REMARQUE

Cette démo n'est pas accessible depuis l'interface. Veuillez procéder à son installation manuellement. Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI

Souris

Voir et tourner	Bouger la souris
Attaquer	Bouton gauche
Sauter	Bouton droit

Touches

Avancer	Flèche haut
Arrière	Flèche Bas
Pas latéraux droits	Flèche droite
Pas latéraux gauches	Flèche gauche
Tourner à droite	Ctrl+Flèche droite
Tourner à gauche	Ctrl+Flèche gauche
Regarder en haut	/
Regarder en bas	*
Mouvements précis	Shift + une flèche de déplacement
Sauter vers l'avant	Espace
Sauter vers l'arrière	Flèche bas +Espace
Saut à droite	Flèche droite + Espace
Saut gauche	Flèche gauche + Espace
Selectionner Exploxer	6
Sélectionner attitude	1 à 5
Changer d'armes	Tab
Attaquer	Enter
Torche	T
Torche 1st/3rd personne	F7
Changer inventaire	-
Vanner l'adversaire	+
Ajouter un Ninja	F5

Commandes générales

Menu	Escape
Quitter	Q
Aide	F1
Basculer entre Plein écran/fénêtrer	Backspace
Video Modes	Ctrl Backspace
Modifier la taille de la vue	]/[
Recharger la scène	L
Statistiques	F9

Éditer

Basculer entre le mode éditer/jouer	F8
Insérer une nouvelle source lumineuse	Ctrl T
Montre le Frame Rat (i/s)	F
Montre information de la scéne	I
Information	W
Collisions on/off	X
Voler up/down	PgUp/PgDn
Edit dialog	D
Outline dialog	O
Bouger caméra	CapsLock
Texturé/Fil de fer	Ctrl V
Lumières on/off	Shift L
Détails low/medium/high	Ctrl D
Background clear on/off	Ctrl C
Slow motion	Ctrl F2
Attendre le rafraîchissement vertical	Shift Ctrl V

ARMOR COMMAND

Editeur : Ripcord
Système : Windows 95 + carte 3D optionnelle

Vous avez pu découvrir Battlezone il y a deux mois et en exclusivité ! Eh bien, Armor Command en reprend le principe : stratégie temps réel en 3D. Vous pouvez en savoir plus sur ce jeu en lisant le test dans ce numéro de Joystick.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\ACDEMO et cliquez sur le fichier ACDEMO.EXE

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5



MODE D'EMPLOI

Pressez Esc pendant le jeu pour obtenir un résumé des touches

INCOMING

Editeur : Rage Software
Système : Windows 95 + carte 3D

Incoming fait partie de la même génération que Forsaken. Il est en effet essentiellement axé sur l'exploitation maximum des cartes 3D. Le jeu n'est autre qu'un shoot'em up, mais l'habillage graphique est magnifique et les effets spéciaux superbes.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\INCOMING et cliquez sur le fichier INCOMING.EXE

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI

Les quelques touches sont décrites dans le jeu. Pour connaître les options de démarrage du programme, consultez le fichier README.TXT après la décompression.

ANCIENT EVIL

Editeur : Lightning Software
Système : Windows 95

Ce soft en cours de développement s'inspire fortement de Diablo. La version que vous nous proposons est une version de test diffusée gratuitement sur le Net, afin de faire évoluer le produit. Vous êtes donc largement invité à imprimer et à renvoyer le fichier AETEST.TXT rempli pour participer à ce bêta-test.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\AETEST1 et cliquez sur le fichier AETEST1.EXE

REMARQUE

Cette démo n'est pas accessible depuis l'interface. Veuillez procéder à son installation manuellement. Nécessite l'installation de DirectX5.

MODE D'EMPLOI

Pour une vue d'ensemble du jeu, je vous conseille fortement de vous reporter au fichier AEDOCS.TXT. Ce fichier est malheureusement en anglais.

ACTUA GOLF 2

Editeur : Gremlin
Système : Windows 95 + carte 3Dfx ou PowerVR en option.

Voici enfin un jeu de golf exploitant les cartes 3D. C'est superbe, et ça donne carrément envie de jouer !

INSTALLATION DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\ACTUAG2 et cliquez sur le fichier ACTUAG2.EXE

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5. Seules les cartes 3Dfx et PowerVR sont reconnues par la démo.

MODE D'EMPLOI

Menus

Alt	parcourir les menus
Bouger l'arc au moment du swing :	
Flèche gauche	Bouge à gauche
Flèche droite	Bouge à droite
Flèche haute	Augmente la longueur de l' arc
Flèche bas	Diminue la longueur de l'arc
<Shift> + Flèche Gauche	Fade (incurve l'arc vers la droite)
<Shift> + Flèche Droite	Draw (incurve l'arc vers la gauche)

Les 3 méthodes de swing

1) Positionnez l'arc de cercle puis pressez T (réappuyez sur T pour abandonner ce mode). Pressez ensuite Entrée pour commencer le swing, puis une seconde fois pour le stopper et déterminer la force de frappe, et enfin une troisième fois lorsque l'indicateur se trouve entre les lignes situées à 6 heures du "SwingOmeter". Plus vous serez centré, et plus le tir sera précis.
2) Positionnez l'arc de cercle puis pressez T (réappuyez sur T pour abandonner ce mode). Pressez ensuite Entrée et maintenez la touche enfoncée pour commencer le swing. Lâchez la touche pour déterminer la force de frappe, et appuyez une seconde fois sur Entrée lorsque l'indicateur se trouve entre les lignes situées à 6 heures du "SwingOmeter".
3) Cette méthode ne fonctionne qu'avec la souris. Positionnez l'arc de cercle puis pressez T (réappuyez sur T pour abandonner ce mode). Effectuez ensuite le mouvement du swing avec la souris en la tirant vers vous, puis en la poussant. Plus vous ferez le mouvement rapidement, et plus vous frapperez fort.

Pour admirer le PAYSAGE...

'Faudrait lâcher la poignée d'gaz !!!

"A essayer d'urgence !"
Moto Revue



La course de motos qui décoiffe sous le casque !









Recommandé par











LES DÉMOS

Swinger dans le vide

Pressez P au lieu de T au moment du tir

Bouger la caméra

<Ctrl> + Flèche gauche	Tourner vers la gauche
<Ctrl> + Flèche droite	Tourner vers la droite
<Ctrl> + Flèche haut	Avancer
<Ctrl> + Flèche bas	Reculer
<Ctrl> + <Shift> + Flèche Haut	Élever la caméra
<Ctrl> + <Shift> + Flèche Bas	Abaisser la caméra
<Ctrl> + Page Up	Regardez vers le haut
<Ctrl> + Page Down	Regardez vers le bas

INDUSTRY GIANT

Editeur : I-Mogic
Système : Windows 95

Les amateurs de simulation économique vont être ravis. Voici un clone de Transport Tycoon qui relance un peu le genre.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\IND-GIANT et cliquez sur le fichier IGDEMD.EXE

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI

Voir les fichiers textes après l'installation.

FORSAKEN

Editeur : Acclaim
Système : Windows 95 + carte 3D

Le moins que l'on puisse dire, c'est que Forsaken est impressionnant. OK, il faut une carte 3D mais du point de vue vitesse et effets visuels, c'est presque du jamais vu ! Concernant le principe, vous vous baladez dans des couloirs avec un vaisseau spatial. C'est comme Descent 2, mais avec les techniques 3D d'aujourd'hui. Le jeu complet comprend bien entendu beaucoup plus d'armes et tout plein de niveaux.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\FDRSA-KEN et cliquez sur le fichier FORSAKEN.EXE



REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI

A	Avancer
Z	Reculer
Gauche/Droite (Flèche curseur)	Pivoter gauche/droite
Haut/Bas (Flèche curseur)	Pivoter haut/bas
Alt	Déplacement latéral
Ctrl	Tir
Space	Tir secondaire
Q	Inclinez à gauche
E	Inclinez à droite
B	Mines
Home/End	Change d'armes
Esc	Pause
F1	Rappel des touches
F4	Enlève le texte à l'écran
F6	Vue arrière
-/+	Change la taille de l'écran
Pavé numérique 4/6	Pivoter gauche/droite
Pavé numérique 8/2	Pivoter bas/haut
Pavé numérique 7/9	Roulis
Pavé numérique -/+	Mouvement latéraux Haut/Bas
Pavé numérique 1/3	Mouvement latéraux Gauche/Droite

Arme Primaire

~	Pulsar
1	Trojax
2	Suss Gun

Arme secondaire

6	MUG
7	Solaris
10	Gravgon
-	MFRL (multiple fire rocket launcher)
+	Titan

Multijoueur

F9 - F11	Envoie des messages provoquants
Shift + F9 - F11	Entrer ses propres messages

PANZER COMMANDER

Editeur : SSI
Système : Windows 95 + carte 3D optionnelle

SSI se lance dans les Wargame en 3D. Dans celui-ci, vous pilotez un char errant au milieu de nulle part à la recherche de pissenlits. Côté 3D, c'est pas encore ça, mais les amateurs sauront s'en contenter

INSTALLATION DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMDS\PAN-ZERCD et cliquez sur le fichier PANZERCD.EXE

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5



MODE D'EMPLOI

Difficile d'expliquer le principe en quelques lignes. Cela dit, ce jeu s'adresse à des puristes connaissant très bien ce type de produit. Je pense donc que vous ne rencontrerez pas trop de problème... Enfin, je l'espère !

WARBREEDS

Editeur : Red Orb
Système : Windows 95

Voici un jeu ou se mêlent stratégie et génétique. La démo n'est pas super récente, mais nous ne l'avions jamais incluse dans ce CD. Alors, pourquoi continuer à vous en priver ?

INSTALLATION DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\WAR-BREED et cliquez sur le fichier WARBREED.EXE

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI

Esc	Menu
Shift	Scrolling rapide ou ajouter des unités à la sélection
Espace	Maintenir appuyer pendant le déplacement d'une unité pour conserver la Formation
A	Cible automatique
Z	Zoomer ou dézoomer
E	Sélectionner toutes les créatures du rectangle de sélection
S	Stop
N	Trouver la créature amie suivante
L	Mode poursuite on/off
D	power zone viewing mode on or off
Home	centrer sur la sélection
A	Maintenir appuyez : formation parallèle
TAB	Établie un point d'arriver pour les créatures slectionnées
Ctrl 0-9	Forme des groupes
1 à 0	Sélectionne les groupes formés
Alt 0-9	Centre la vue sur la sélection
Ctrl-X	La sélection courante doit explorer la carte
Ctrl+Alt+K	tell current selection to die a painful death
H	Formation horizontale
V	Formation verticale
/ ou \	Formation diagonale
]	Pivoter de 90° dans le sens inverse des aiguilles d'une montre
[	Pivoter de 90° dans le sens des aiguilles d'une montre
Ctrl + F1-F8	Sauver une formation
F1-F8	Rappelle une formation
Alt + F1-F8	Même chose que précédemment mais en recentrant la vue sur la formation
Y	Dptions
+/-	Redimensionne la carte

Z.A.R.

Editeur : Moddox Gomes
Système : Windows 95 + carte 3D optionnelle

Nous avons téléchargé cette démo au dernier moment. C'est encore un clone de Doom, mais ultra axé Internet.

INSTALLATION DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMDS\ZAR et cliquez sur le fichier ZAR.EXE

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5

MODE D'EMPLOI

Les touches sont reconfigurables.

QUAKE 2

Editeur : Id Software
Système : Windows 95 + carte 3D OpenGL

Inutile de présenter l'un des jeux les plus connus au monde. Cette suite testée dans Joystick, il y a quelques temps déjà, offre des décors fouillés et des monstres en 3D en lieu et place des monstres en bitmaps. Vous trouverez d'ailleurs, sur ce même CD, plus de 300 fichiers pour la version commerciale de Quake 2, qui vous permettront de changer la tête des personnages, d'éditer des niveaux...

INSTALLATION DE LA DÉMO

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMDS\QUAKE2 et cliquez sur le fichier QUAKE2.EXE

REMARQUE

Nécessite l'installation de DirectX5 et d'une carte 3D possédant des drivers DpenGL

MODE D'EMPLOI

Toutes les touches sont configurables depuis le menu principal. De plus, et après l'installation, vous aurez accès à un fichier HTML nommé MANUAL récapitulant tout ce qu'il faut savoir sur le jeu.

Courrier des lecteurs.
Joystick, 6 bis rue Fournier,
92588 Clichy Cedex.
Retenez bien cette adresse.
C'est notre e-mail papier qu'on a.
Une sorte de Snail Mail
(courrier escargot), comme
disent les branchés. On peut aussi
qualifier la chose "d'adresse-où-
ce-qu'il-faut envoyer-le-courrier-
pour-écrire-à-Joystick-à-le-
courrier-des-lecteurs".
monsieur pomme de terre

Courrier

Avec le temps, tout fout l'camp

Les gars de Joystick, vous vous contredites et je vais le prouver : tout a commencé quand j'ai lu, dans le n° 91 de Joy, celui de mars 1998, à la preview d'Ultima Collection (p.148-149), des remarques désobligeantes de Bob Arctor sur ce fabuleux Ultima 8. Ok, allons aux archives sortir le premier Joy que j'ai acheté (25F), le numéro 48, avril 94, test d'Ultima 8 de Lady Calor. Extraits :
Bob Artor : "... Le désastreux Ultima 8..."
Lady Calor : "...Graphisme 18... Bruitage : 18... Musique 17... véritable merveille... Quand excellence rime avec élitisme... les thèmes musicaux sont d'une variété et d'une richesse rares... une ambiance unique... c'est quand même génial... excellente traduction... "
Bob Arctor : "... Un scénario qui ne va pas bien loin..."
Lady Calor : "... Le scénario est particulièrement riche et long... réserve bien des surprises... Durée de vie : 19... Originalité : 13... Ergonomie 16..."
Bob Arctor : "... Un gameplay bien à lui... un côté arcade plutôt détestable... une espèce de Prince of Persia isométrique..."
Lady Calor : "... La 3D isométrique est vraiment spectaculaire... vaste palette de mouvements... Pagan est d'une variété rare... environnement si détaillé... troisième dimension... enrichit considérablement le réalisme et l'action... remarquable de réalisme... qualités d'animation... richesse des mouvements... environnement somptueusement représenté : c'est probablement la 3D iso la plus détaillée et la plus belle..."
Bob Arctor : "... Aujourd'hui rangé dans ma vitrine des objets insolites à côté d'une photo de Mickey Rourke."
Lady Calor : "MEGASTAR" (ce qui signifie, je vous le rappelle, jeu majeur et indispensable).
Vous avez fait de même avec Wing Commander 4. Et dire que les critiques sont des avis personnels de testeurs ne vous sauvera pas, car un Megastar engage toute l'équipe.

Pingouin-Man, Avignon

Joli coup, monsieur le pingouin, un bien beau flag à votre actif. Voici donc Bob Arctor et Calor dos à dos. Quatre années les séparent et ils campent clairement des positions radicalement opposées, situation aggravée par la sanction d'un Megastar du côté de Calor. Précisons ici qu'un Megastar n'engage pas toute l'équipe, contrairement à ce que vous pensez (il arrive qu'un testeur gratifie un jeu d'un Megastar contre l'avis des autres) mais plus précisément, il met en jeu la confiance que les lecteurs portent au journal : c'est un peu différent, mais j'avoue pinailler.

Votre lettre met en évidence une limite palpable (une de plus) au métier de testeur, et au métier de critique en général : le temps. C'est l'ultime testeur, le temps. Comme des millions d'autres Français, j'avais adoré "37°2 le Matin" à sa sortie. Aujourd'hui, je n'y vois qu'une romance patande, irritante, filmée à la louche. Quatorze Oscars pour "Titanic" ? Que dira-t-on de ce film dans trente ans ? Bien malin celui qui le sait. Et c'est d'autant plus vrai pour les jeux vidéo, denrée ô combien périssable puisque liée à une technologie en évolution exponentielle. Pire encore, il peut même y avoir un gouffre entre deux jeux notés 90 % dans un même numéro. Ce fossé, c'est la note qu'ils obtiendraient quatre années après leur sortie. Et cette note, nous serions bien incapables de vous la donner par avance. Mais revenons en à l'exemple précis d'Ultima 8, très gros succès en son temps. Aujourd'hui, les fans boudent ce soft et lui préfèrent de loin Ultima 7, bien plus fouillé, moins creux, moins tape-à-l'œil, et cela malgré une écrasante infériorité technologique. Richard Garrioth, son créateur, m'a même personnellement confié qu'avec le recul, il considérait Ultima 8 comme un semi-ratage.

Finalement, votre lettre m'aura donné une idée que j'ai appliquée dans mon test de Starcraft : renoter les meilleurs jeux comme s'ils sortaient aujourd'hui... Des dents vont grincer. Enfin, je vous renvoie à la rubrique Budget qui présente des jeux ayant non seulement passé l'épreuve du temps, mais qui en plus, sont bradés.

"Special" dédicace à mon rabbin

Dis, Joystick :
Pourquoi, alors que je travaille, je n'ai plus les moyens de pratiquer ma passion pour les jeux vidéo ?

Le chieur de service

Il eût été fort impoli d'écarter par cette même galipette votre dernière question. Depuis trois ans (cela peut se dater au silicium 14 à la mort ludique des standards Atari ST et Amiga), jouer sur micro est devenu scandaleusement cher. Chacun de nous doit trouver sa voie parmi ces trois solutions : les nantis courent devant, tête baissée dans le high-tech, raquent plein pot, essuient les plâtres de technologies naissantes, donc onéreuses et imparfaites, mais, en contrepartie, font tourner tous les jeux au meilleur de leurs capacités (plus de 5 000 F/an). La majorité se débrouille pour ne pas se laisser dépasser par les événements tout en ne raquant que le minimum, passant au P166 quand sort le PII, achetant une 3Dfx quand sort la 3Dfx2 etc., mais reste condamnée à laisser de côté une minorité de jeux trop gourmands (environ 2 500 F/an). Enfin, il reste la démerde, la solution des petits poissons : manger les restes. Je sais qu'un nombre effrayant de lecteurs de Joy ne possèdent pas d'ordinateur. Voici une solution de fortune. Renseignez-vous dans votre entourage, allez voir les entreprises, vous serez bluffés par les tonnes de matériel informatique qui encombrent PME et particuliers. Un moniteur 14 pouces d'occaze, un vieux 486DX400 qui mourait au fond d'un placard, un lecteur de CDx4 de fin de stock, du scotch pour rafistoler le tout et à vous les softs en budget et les vieux jeux des copains (entre 0 et 1 000 F/an). Si vous ne les connaissez pas encore, UFO, Command & Conquer, Might & Magic, Civilization, Master of Magic, Sim City et Ultima7 auront de quoi vous transporter une année entière... le temps d'adopter un vieux Pentium abandonné avant que la SPA ne le pique.
Si, comme moi, vous désirez avoir réponse à toutes les questions, commandez au plus vite ma méthode "Devenir rabbin par correspondance" à l'adresse suivante :
pipo@tralala.ploumploum

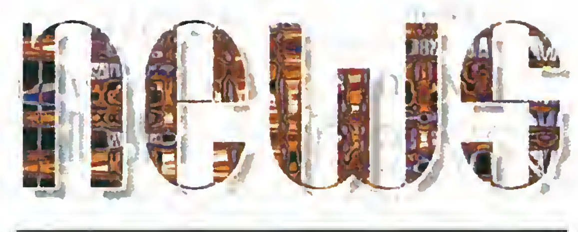
Comment se faire insulter sur Irc ?

Comment peut-on accéder à votre channel de discussion #joystick ? Peut-on y aller avec Mirc 32 ? Et sur Mirc 32, y a-t-il des channels pour Quake 2 en français ? Peut-on avoir la liste complète de tous les channels dispos ? Et si Mirc n'est pas bien, pourez-vous me citer de meilleurs programmes de Chat. Quel est pour vous le meilleur service d'accès Internet ? Peut-on reprendre plusieurs fois des offres d'abonnement "un ou deux mois gratuits" ?

Ad-Quaker

C'est fastoche. Dans la plupart des CD Joy, nous collons Mirc 32 (mais pas de bol, pas dans celui de ce mois-ci). Vous pouvez le trouver dans un ancien CD ou le télécharger à l'adresse suivante :
www.mirc.co.uk . C'est un shareware, nous l'utilisons tous et jusqu'à présent, nous n'en trouvons pas de meilleur. Le channel #joystick se trouve sur le réseau irc.net. Or, il y a plusieurs réseaux d'Irc et ceux-ci ne sont pas interconnectés : Undernet, EFnet etc. sont d'autres réseaux : et si par exemple vous vous trouvez sur un channel #joystick mais sur réseau Undernet, dans ce cas, vous ne nous retrouverez pas. Dans le menu SetUp, cliquez sur Add, puis dans "IRC Server" mettez "irc.grolier.net" (une adresse rapide en ce moment) et ajoutez "6667" dans Port. Connectez-vous (icône "connect" dans la barre de menu). A la connexion, une fenêtre s'ouvre vous demandant dans quel channel vous désirez entrer, tapez simplement "Joystick". Hop, vous y êtes. Coucou. On se retrouve, on discute, on s'insulte rapport à ta mère, on se donne rancard sur le Net pour régler nos comptes à Quake 2, Total Annihilation, TetriNet etc. Vous prenez des tannées en plus de vous faire insulter... Le paradis quoi. Bon, mais même le paradis, à la longue, ça lasse : toujours dans la barre de tâches, un icône permet d'obtenir la liste de tous les channels (List Channels). Cliquez dans cette liste sur celui qui vous intrigue, par exemple sur #quake.fr et hop, c'est reparti, vous reprenez des taules et vous vous faites re-insulter (rapport à votre chien cette fois). Dernier point indispensable à une balade sans accroc sur Irc : se patcher contre les nukes (programmes qui font planter les PC à distance). Vous trouverez de quoi vous prémunir contre à peu près tout à l'adresse suivante : http://mercury-sm.demoralisation.nl/

Beaucoup plus épineuse est votre question concernant "le meilleur service d'accès Internet" car les performances des providers dépendent de la situation géographique du client. L'idéal est donc d'utiliser justement les offres promotionnelles d'abonnement qui ne manquent pas de fleurir dans le décidément incontournable CD Joy par exemple, et d'apprécier vous-même lequel est le plus rapide dans votre région. Enfin, non, il n'y a aucune raison pour que vous ne puissiez pas profiter de plusieurs offres gratuites à la suite, même émanant d'un même fournisseur. Tiens, justement, je viens de passer sur #joystick. On est dimanche, il est 4 h 02 du matin et ils sont encore une dizaine à se cartonner. Et au passage, grand merci à Raspa et Erratum, que je viens de croiser, pour les adresses qu'ils m'ont données, aide qui me fut précieuse pour remplir ces colonnes.



PAR TOUTE L'ÉQUIPE

Edito

Eh bien voilà, c'est reparti. Le salon E3 (jeu de mots pour décrire l'EEE, c'est-à-dire l'Electronic Entertainment Exposition) ouvrira ses portes d'ici peu à Atlanta. Ce salon, réservé aux professionnels du jeu vidéo, sera l'occasion de découvrir les produits des mois à venir. Comme tous les ans, le marché va donc sortir de sa léthargie en même temps que les jeunes pousses et les filles en minijupes. Au programme, des jeux encore plus... euh plus que l'an passé. Plus de pixels, plus de couleurs, plus de mieux avec des vrais morceaux de gameplay dedans. Tenez, c'est pas compliqué, je vois au moins du 1024 x 768 en 16 millions de couleurs. Enfin je vois, c'est façon de parler, hein : les pixels, plus il y en a, moins on les voit. N'empêche, hein, c'est vraiment dingue le progrès parcouru depuis ces dernières années. Quand je pense à mon C64 avec ses 16 couleurs et ses 64 Ko de mémoire... Un peu plus de dix ans, et paf ! 16 millions de couleurs et 64 mégas de RAM. Bon, je ne développe pas, vous voyez l'idée, imaginez un éditorial standard. Ah, ça me revient, j'ai un truc super intéressant à raconter : la violence dans les jeux. Où en est le dossier traitant de ce sujet promis il y a deux mois ? Il est en gestation, figurez-vous. Bah, je ne sais pas si c'est finalement très intéressant. A priori, si vous nous lisez, nous sommes du même avis sur la question et les réponses, à savoir : oui, les jeux sont violents, non, ce n'est pas nocif. Bref, tout ça demande à être développé pour avoir quelque intérêt. Un de ces quatre peut-être, si j'ai le temps entre deux massacres.

Cyrille Baron



Le grand retour d'Howard Bulot

Telex

La java, la java, la java, la java, la java, la java, la java, la java, la java, la java, la java, Microsoft n'a plus le droit d'imprimer le mot "java" sur ses boîtes, la java, la java, la java, la java, la java, la java, la java, la java...



Billougate

Selon le Wall Street Journal, le Département fédéral américain de la Justice va engager une nouvelle procédure antitrust contre Microsoft. En plus, il semble qu'au moins onze États américains veulent le poursuivre quel que soit le verdict fédéral. Me demandez pas le détail, de toute façon, tout le monde s'en fout. Réveillez-moi quand Billou sera président des États-Unis et poursuivi pour harcèlement logiciel.

Le panier de la ménagère



Bon, j'ai tout là ? Saloperie de musique, ça y est, ils passent du Jean-Michel Jarre, autant dire que je me barre. Relisons une dernière fois la liste... des anchois ok, des pattes, du saucisson, du beurre, des tampons, ah la honte, cinq boîtes taille maxi, évidemment c'est toujours à moi d'acheter ces horreurs pour hippopotame... du lait, du riz, bon, pas de folie, hap, à la caisse avant que je me laisse tenter par... Oh trop cool ! des Mon Chéri ! et juste à côté... non je rêve... un P2 400 MHz à deux plaques, là, juste devant la caisse, à côté de Télé Z... Allez zou, on ne vit qu'une fois et puis hop, j'embarque le PC et aussi le Télé Z, pour les blagues.

Ça se passe chez Auchan. La machine Dédicasse 800 est assemblée par Modulux. A vue de nez, c'est du très bon matériel mais ça me fait doucement marrer de lire les mots "grand public" et "Pentium 400" côte à côte. Que vont faire les gens d'un engin pareil ? Aider la Nasa à calculer des orbites ?



L'avis d'Howard Bulot :
"J'ai moi aussi vécu une courte idylle avec un hippopotame."

Libération day

Fallen Haven n'était pas une réussite. Ce n'est pas pour autant que l'idée de départ était condamnée, et Interactive Magic s'est attelé à sortir une suite un peu plus digne de notre intérêt. Ce sera toujours du tour par tour avec un système assez proche d'X-Com et on espère très fort qu'ils auront inclus une option multijoueur, absence qui était une des tares impardonnables de Fallen Haven.





Petits cochons

Il y a des Américains qui s'étonnent de l'étrange habileté qu'ont les cochons à se servir des manettes de jeux éducatifs avec leur groin. C'est peut-être que l'un d'entre eux a mal regardé son fils en train de jouer... Quoi qu'il en soit, les chercheurs vétérinaires de l'université de Bristol, en Angleterre, ont reçu une subvention de près de 2 millions de francs pour étudier ce phénomène. Ça leur permettrait de vérifier si le cochon est bien le "cerveau de la ferme". Le gouvernement britannique s'est cependant refusé à verser quoi que ce soit pour savoir qui était le cerveau de l'université de Bristol.



ÉCOUTEZ, VOUS FAITES UN MAUVAIS PROCÈS À FRANCE TELECOM....
N'OUBLIEZ PAS QUE LES FRANÇAIS SONT DES GENS EXCEPTIONNELS.... ILS DEVRAIENT SE SENTIR FLATTÉS DE PAYER UN PEU PLUS QUE LES AUTRES POUR NAVIGUER SUR LE OUEB
YACINE

France Télécon

Ancien directeur de l'ANPE, ancien PDG de Carrefour, l'actuel patron de France Télécom, Michel Bon (ANPE, Carrefour, France Télécom : j'aime bien cette trilogie), a quelque peu dérapé. Agacé par les critiques de ses concurrents lors d'un colloque sur la libéralisation du téléphone, il a en effet comparé le "procès" qui lui était fait à celui du sinistre Papon. Personnellement, j'ignorais que Papon avait lui aussi rançonné les internautes.

Papy fait de la résistance

Alors qu'on le pensait mort et enterré, Kali vient d'annoncer la mise à jour de son serveur. Le plus vieux serveur de jeux online vient d'augmenter son cheptel. Il sera désormais possible de jouer à Quake 2, Jedi Knight, et à quinze autres nouveaux jeux, ce qui fait plus de cent jeux au total. Vous pourrez connaître les serveurs en service, ainsi que le classement des meilleurs Quakeurs. Quelques chiffres maintenant pour mieux comprendre le succès de Kali : 200 000, 600 et 65. www.kali.net

L'avis d'Howard Bulot : "Je ne comprends pas tous ces jeunes qui dilapident leur fougueuse jeunesse devant leurs ordinateurs, moi à leur âge, je partouzais."

Nescape à poil

Suivant l'exemple de Linux, Nescope a fait passer son Communicator dans le domaine public le 31 mars en donnant le code source sur le Net : bla-bla-bla créativité de la communauté Internet bla-bla-bla s'enrichir de possibilités insoupçonnées bla-bla-bla proposer un modèle non commercial de développement... Ouais, continuez les gars, quand tous les logiciels seront gratuits, Microsoft va crever, c'est sûr. Encore un peu de champagne, monsieur Gates ?

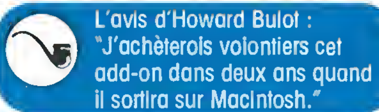


Dix millions, c'est le nombre de PlayStations qui ont été vendues aux États-Unis depuis sa sortie. Que dire de plus ? Rien. Sinon que décidément, Sony doit être encore un peu plus riche qu'avant. Bientôt au niveau de Big Billou ?

Mieux vaut tard que super tard



Ça fait un peu technologie soviétique : voilà que deux add-on à Quake (premier du nom) sortent ce mois-ci. Ça peut faire glousser dans les chaumières mais certains nostalgiques restent encore fidèles au bon vieux Quake (sous surveillance psychiatrique) et ces deux packs semblent prometteurs, avec une petite préférence pour Malice for Quake qui propose de nouveaux gadgets, dont un parachute. Allez, juste pour être méchants, au dos des boîtes, les traductions françaises sont tellement ridicules que je ne peux vous en priver : "... 9 scènes complètement sonorisées par des voix... caisses dans lesquelles on peut frapper... 9 nouvelles armes effroyables... 9 nouveaux monstres bizarres... bande son numérique (là, les gars sont au bout du rouleau), etc." Malice et Shrak for Quake sont édités par Quantum Axcess. www.qamalic.com & www.shrask.com .


L'avis d'Howard Bulot : "J'achèterais volontiers cet add-on dans deux ans quand il sortira sur Macintosh."

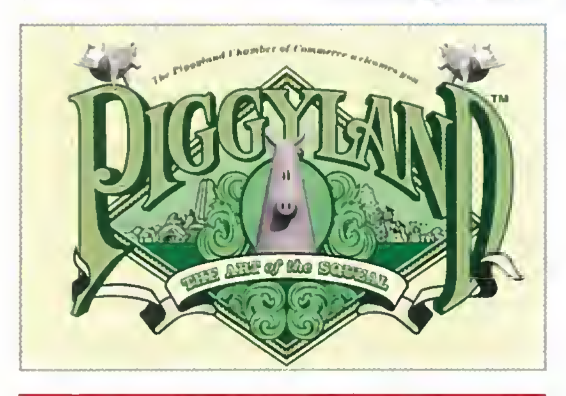
WarEZ HidEoUt

La homepage la plus poilante du moment est consacrée aux hackers et autres types qui aiment bien se la péter. Là-bas, vous apprendrez comment être un parfait CoWboYZ qui HaCk Da WeUrLd , vous saurez quels bouquins apprendre par cœur pour vous la jouer DaNgErOuS sur l'Irc façon Wargames. NE surtout pas manquer le chapitre sur le HTML, les WaRloRdz, le vocabulaire et les expressions qui font bien pitié, ainsi que les links sur les autres trous (malheureusement bien sérieux). Un petit bijou au http://www.mygale.org/~azeny0/



PAS DE POT, LÉON

Piggyland est un nouveau jeu online basé sur un système réaliste reproduisant une économie capitaliste d'échanges entre les animaux de la ferme. Le but du joueur est de s'élever au niveau de phacochère suprême. Entre le Monopoly et le jeu du Gruiii, Piggyland s'annonce comme un futur succès du jeu en réseau. Le client inclut aussi un puissant moteur de Chat type IRC. Tous les renseignements sur ce qui pourrait être l'un des jeux les plus débiles de la décennie sur le http://www.piggyland.com/.



RecivilizatioN

Chez Activision, quand on aime, on ne compte pas. En effet, nos copains les meilleurs développeurs du monde (euh à mon goût en tout cas) ont décidé de sortir une nouvelle version informatique du Boardgame vedette de Avalon Hill, Civilization, qui m'a tenu en haleine dans la cave d'un copain pendant des jours entiers. Du coup, nos copains de Microprose tentent de faire tout ce qui est en leur pouvoir et humainement possible pour copyrighter le titre afin de s'assurer une pérennité nominale entre Civilisation (le jeu de Sid Meyer) et sa progéniture.

L'avis d'Howard Buiot : "La civilisation n'a rien à voir là-dedans : j'ai moi-même tenu quantité de jeunes en haleine dans des caves pendant plusieurs semaines à l'aide d'un simple treillis de jardin et d'une boîte de clous."



Mieux vaut tard que jamais

La preuve en est faite, il existe une vie après la mort. En tout cas, c'est vrai pour les jeux, et notamment les jeux PC. Hop, un jeu meurt, et hop, plus tard, il réapparaît sur Mac. Enfin, de temps en temps. Cette fois, le grand miracle de la réincarnation concerne Diablo, qui va donc sortir très prochainement pour le plus grand plaisir des utilisateurs de Mac OS. Starcraft devrait suivre le même chemin, mais les retards dans le développement de Diablo ont repoussé l'événement aux calendes grecques. Toutefois, la plus grosse partie du boulot ayant été effectuée (adapter Battle-Net à l'environnement Mac), il ne devrait pas y avoir autant d'attente que pour Diablo.



L'avis d'Howard Buiot: "On considère les utilisateurs de Mac comme la dernière roue du carrosse. Cela doit cesser. Les jeux Mac aussi d'ailleurs."

Haaaaaaa !

Le monde change, évolue, mais la bêtise se maintient toujours à un niveau stable. Preuve en est de certaines sociétés qui croient encore pouvoir se faire un maximum de thunes en rachetant la licence d'un film connu pour l'adapter en jeu. L'exception qui confirme la règle est bien entendu l'excellent "Goldeneye". Pourtant, souvenons-nous de moments ludiques atterrants en compagnie de titres tels que "Batman Forever", "Independence Day", "Alien Trilogy" et j'en passe (un français notamment). Dans le milieu du cinéma, Kevin Kastner continue à sévir et à engloutir le budget annuel du ministère de la Faim éthiopien pour réaliser un étron cinématographique appelé "The Postman". Le jeu sera développé par EZ Interactive et nous l'attendons de pied ferme comme il se doit.

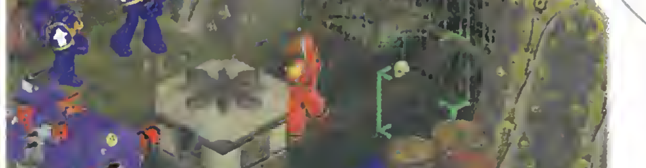
NOUS OBSERVONS QUE LORSQU'ILS JOUENT AU JEU ADAPTÉ DE "FLEURS DE CERISIERS DANS LE JARDIN DE SABLE", LE GRAND FILM JAPONAIS DE 1924, LES COCHONS S'ENDORMENT
VOILA QUI EST PRODIGIEUSEMENT INTÉRESSANT POUR LA SCIENCE
GROÏINKRRRRRR



L'avis d'Howard Buiot : "J'ai moi-même pensé à proposer à ces développeurs un casse-briques inspiré de "M. le Maudit", un jeu de râles basé sur "Sans toit ni loi", ainsi qu'une comédie musicale sur Charles Manson, mais hélas sans succès."

Warhammer que deux fois

La saga Space Marine continue. Après avoir trusté nos tables à tréteaux (et nos porte-monnaie) avec ses jeux plein de figurines mutantes en armures, l'univers de Warhammer 40 000 s'incruste dans nos pécés. Après Final Liberation, c'est en effet au tour de Warhammer 40 000 : Chaos Gate de voir le jour et de remettre entre nos mains la destinée de 50 p'tits gars qui évolueront au fil des 15 missions de la campagne. Et même qu'on pourra jouer le Chaos en multijoueurs... (sortie prévue en septembre).





Iron Ship and Wooden Men

Un jeu avec rien que des bateaux de guerre. Ils font des ronds dans l'eau, se tirent dessus, et même y'en a qui saignent. Il paraît que ce sera en 3D, qu'on pourra suivre les aventures de ce garnement de Bismark (le bateau, hein, pas le Prussien) à travers les eaux usées du globe. Ça s'appelle Battlewagons et ce sera édité par Mindscape.



ATLANTIS bouge encore

C'est Pierre Bordage (le surestimé auteur d'un intéressant «Les Guerriers du silence» aux éditions l'Atalante) qui a été chargé de l'adaptation en roman d'Atlantis, le jeu de Cryo Interactive. Allez, ils nous l'ont promis, en 1998, c'est avant la sortie des jeux que Cryo engagera des scénaristes.



FallOut 2

À la toute dernière minute, nous avons reçu des infos relatives à Fallout 2, prévu pour Noël. Le premier épisode est sans doute l'un des meilleurs (si ce n'est le meilleur) jeu de rôles existants. La suite sera plus longue et toujours aussi belle. Vous incarnerez un descendant du personnage original, à la recherche du Vault 13 et d'un module GECK (kit de création du Paradis). Nouvelles énigmes, nouveaux personnages, nouvelles armes et nouveaux lieux à visiter : Reno, Vault City (une nouvelle ville) et les ruines de San Francisco. Au cours de l'aventure, vous pourrez dénicher une vieille Chevrolet des années 50 et l'utiliser pour réduire les durées de vos trajets. Interplay promet une meilleure intelligence artificielle (contrôle des membres de l'équipe plus précis). Autre point intéressant - et de taille ! - il n'y aura plus de limite de temps dans le jeu. Le départ de Tim Cain (chef de projet) est regrettable mais ne semble pas affecter la qualité du jeu et son style.

DES AMIS DE TRENTE ANS À LA VIE À LA MORT

Sony et Microsoft, ce dernier mangeant décidément à tous les rateliers (cf. la Katana), viennent d'annoncer l'existence d'un projet commun. Le but de cet accord est de créer un environnement réseau standard pour la maison, permettant de relier l'ordinateur familial à des équipements Sony (télé, magnéto, chaîne hi-fi, etc.). Il serait même question d'intégrer la PlayStation 2 à tout ce fatras, mais Sony ne s'est pas montré très bavard sur le sujet. Des rumeurs font juste état d'expérimentations de la Web TV de Microsoft sur la console, grâce à l'utilisation de Windows CE (le Windows allégé des organisers électroniques). Enfin, les consoleux vont savoir ce que le mot plantage de merde signifie.


GT Interact
Software

Après moult péripéties et autant d'attente, Heart of Darkness est enfin annoncé sur les plannings de sortie. Comme quoi, tout vient à point à qui sait attendre, etc.



Heart of Darkness bat encore



Heart of Darkness, cela fait quelques années que l'on vous en parle. Pour vous dire, c'était la couverture du numéro 60 de Joystick, en mai 95. Du coup, ça faisait pas mal de temps qu'on n'en parlait plus du tout, puisque plus aucune nouvelle ne filtrait de chez Virgin. On pensait le gars en état de mort cérébrale, mais non. C'est Infogrames qui a récemment récupéré le bébé, et qui s'apprête donc à le sortir pour le début de l'été. Non, c'est pas une blague, je vous jure que c'est vrai. D'ailleurs, nous sommes même allés voir Eric Chahi, qui nous l'a personnellement présenté. Et du coup, on en a profité pour y jouer pendant une bonne heure, afin de se convaincre que ce n'était pas un rêve mais bien la réalité vraie. Et force est de constater que malgré une certaine appréhension quant à ce que nous allions découvrir, la surprise fut excellente. Heart of Darkness, c'est un jeu de plate-forme grand public que l'on dirait tout droit sorti d'une salle de cinéma. Vous jouez le rôle d'un jeune garçon qui va tenter par tous les moyens de récupérer son pote le chien, enlevé par des créatures de l'ombre. Bon c'est clair, dans le trip sex-gare, on a vu pire. Il n'empêche que le jeu est bien mignon, sans parler des scènes cinématiques absolument superbes. Voilà, on voulait vous en parler en attendant la preview du mois prochain, histoire de vous rafraîchir la mémoire et de vous faire admirer les chouettes photos ci-jointes. Bonne reluque.











news

Spitfire s'est fait descendre par Microsoft

Spitfire, le prochain simulateur de vol de chez Microsoft, vient d'être débaptisé. L'équipe marketing s'est aperçu à temps que ni le mot Microsoft, ni le mot simulator n'étaient dans le titre, ce qui rendait le produit moins attractif. Ce sera donc "Microsoft Combat Flight Simulator". Il comportera huit zincs, des tableaux de bord à faire disserter Moulinex pendant des heures, et deux modes de campagne. À noter que j'ai dit trois fois Microsoft (merde quatre) sans même m'en rendre compte, y a pas à dire, ils sont forts.



L'avis d'Howard Bulot: "J'ai moi-même été contacté par Microsoft pour transformer mon nom en Howard Microsoft Combat Simulator. "

FORUM JOYSTICK

Vous avez été beaucoup trop nombreux à demander votre admission en tant que membres certifiés du forum Joystick . Submergés par un ras de morée de mails, nous mettrons plus de temps que prévu à vous renvoyer votre entrée personnalisée. Mais pas de panique, gardez votre self-cool de vous-même, ça arrive.



Howard Bulot : "L'angoisse parfois me tenaille. Dans ces moments de tourmente, j'écris des aïkus : D'un vroom tu aspires
D'un vroom tu aspires."



Extreme Warfare



À la surprise générale, Trilobyte (7th Guest et 11th Hour) se lance dans le jeu d'action futuriste et multijoueur. Et puis, tant qu'à faire de dépayser le client, vous me mettrez plein de 3D partout, et soyez généreux avec le mip-mapping siouplaît, mes enfants adorent ça. Extreme Warfare, c'est le nom du jeu, proposera des champs de bataille variés, autant en solo qu'en multijoueur, différents types de véhicules personnalisables et de l'action, plein d'action. Rassurez-vous, on a déjà rendez-vous à l'E3 pour en savoir plus.

On parie ?

Les États-Unis d'Amérique, le pays où la vie est moins chère, a encore plein de ressources pour nous laisser dubitatifs, nous, les Zeuropéens... Le Sénat américain, donc, étudie des lois pour interdire les jeux d'argent sur le Net. Jusque-là, tout va bien. SAUF ! sur les paris sur les canassons, les loteries des États fédérés, les casinos des réserves indiennes... Et quelques autres projets d'exception sont encore à l'étude. Comme quoi, les USA sont un pays d'exception.

Le monde du flouze



Hop là, et voilà que Cryo se relance dans la grande aventure intitulée : "Une licence achetée, un jeu mis sur le marché à tout prix !" Après "Ubik", de Philip K. Dick, et sa déconcertante transformation de l'univers en un jeu d'arcade/aventure, voilà t'y pas que nos copains les développeurs parisiens s'attaquent à une autre œuvre majeure, le "Monde du fleuve", de Philip José Farmer. Bien sûr, au vu des shoots écrans, on peut d'ores et déjà être déconcertés par la tournure stratégie temps réel/gestion économique/expo de cinématiques que semble prendre le produit, mais bon, il faut peut-être tenter une fois de plus de préserver l'enfant qui est en chacun d'entre nous et qui croit dur comme fer aux résultats du Loto, à l'honnêteté des commerçants et à la trépanation sans douleur. Qui sait. Il est mathématiquement impossible qu'une erreur se reproduise deux fois de suite, pas vrai ?



Telex

Complémentaire au guide stratégique de M' Patate sur Starcraft, www.doomshack.com/sc/ est bourré d'informations tactiques. Dommage qu'il soit totalement en anglais.

"Etant moi-même fondamentalement pour le rachat et la transmutation de chefs-d'œuvre de la littérature en trucs pas terribles, je viens de revendre les droits du Journal d'Anne Fronk à Cryo."

ODT



Le futur antérieur est une notion inventée par notre humanité au détriment du futur postérieur. Un gros futur postérieur ne donne pas d'envie à qui que ce soit, quoique... Alors partons en arrière dans le futur antérieur pour une aventure où la mort rôdera à chaque pas. Votre départ sera d'ailleurs provoqué par la Faucheuse. Elle dominera l'humanité grâce à une terrible épidémie. Seul un objet minuscule, une perle verte, pourrait soigner cette maladie. À vous de la découvrir en parcourant les mondes qui s'ouvriront à vous. Mais attention, des monstres les peupleront et ils n'aimeront guère vous trouver dans leurs pénates. Le moteur sera non seulement 3D mais en plus hypersuprapuissant. Hé bé oh ! Ça promet ! Il supportera non seulement des éléments d'aventure et de baston mais aussi des options de jeux de rôles. Si le produit est à la hauteur des promesses, le mois d'octobre risque d'être très, très chaud !



news



Dividi



L'ami Digital 3D était un habitué de notre forum ainsi que le webmaster d'un site totalement acquis au lobby de la carte d'accélération. Maintenant, il a une autre lubie, qui nous intéresse grandement puisqu'il nous parle de DVD, le truc à la mode à la rédaction en ce moment. Son site du http://www.digital3d.com/ contient des milliers d'informations utiles sur les sorties (un boulot dingue) mais aussi des conseils sur les bidouilles grenouilles multizones pour les lecteurs de toutes marques. Cool, vraiment cool et en français

BARON ROUGE 2

Des nouvelles de Sierro, notre omi pour lo vie : Red Baron II est enfin disponible : Red Baron II est enfin disponible : Red Baron II est enfin disponible en françois dons une version froîchement repeinte de lo veille : nouveoux modèles de vol, mode multijoueur oyont moins tendonce ò plonter. C'est lo joie chez Sierro.

L'avis d'Howard Buiot : "Jadis, je consacrais moi-même tous mes loisirs à courir, bras écartés, à poil, enduit de cambouis. Cependant, on ne peut pas s'amuser bien longtemps à faire l'avion avec les gens du métier."

JORDAN MECHNER 2 - PRINCE OF PERSIA 3

Dix ans nous séparent de la sortie de Prince of Persia, cet excellent jeu de plate-forme à l'animation autrefois révolutionnaire. Eh bien paf ! on vous l'annonce, Red Orb est actuellement en pleine finalisation de Prince of Persia 3. Bien que ne faisant pas partie intégrante de l'équipe de développement, Jordan Mechner (le créateur du premier volet) est apparemment dans le coup. Comme on pouvait s'en douter, tout le jeu sera en 3D pour ne pas déroger à la mode actuelle. Dix ans, nom de Dieu.





L'avis d'Howard Buiot : "Dix ans, c'est la durée nécessaire à tout être humoin pour se rendre compte que dix années ont passé."

Tamagotchi m'a tuer !

D'après Reuter et ma concierge, une Française de 27 ans habitant à Marseille est devenue la première meurtrière par Tamagotchi interposé. Alors qu'elle se trouvait sur une départementale, la conductrice, alertée par les bip bip d'angoisse de son nabot électronique accroché à la clé de contact, a percuté deux cyclistes. Un mort et un blessé grave. Les jours du Tamagotchi ne sont plus en danger.



L'ovis d'Howard Buiot : «Je savois bien que ces petits animoux pouvoient rendre de multiples services. J'en distribuerais moi-même quelques dizaines aux motards qui suivent le Tour de France.»

JAGGED ALLIANCE 2

C'est la saison des jeux de combats tactiques : Commandos, Army Men, Soldiers at War, et maintenant la suite de Jagged Alliance (chez Sir-Tech) en préparation. Le retour d'un vieux de la vieille en somme. Jagged Alliance 2 proposera plus de 50 mercenaires pour composer votre équipe, et vous pourrez même créer vos propres bouchers en définissant leurs capacités et leurs personnalités. Tout cela pour vous livrer aux activités de plein air habituelles : escorte de vaches, chasse à l'écureuil, construction de cabanes en bois dans les arbres ou de barrages de galets en travers des ruisseaux. La vraie vie, quoi.



Tomb Raider suite et suite

J'ai reçu dans ma boîte aux lettres une pub du professeur Magoundé, expert en amour, fidélité entre époux, puissance sexuelle, désenvoûtement, hypnotise ton chien, attraction de clientèle et voyance médiomnique, gains au Banco. Je me suis rendu ò l'adresse et après une heure dans la salle d'attente, qui ressemblait vachement à un cagibi, le professeur me fit entrer dans son cabinet, et me dit :

- "Vous voulez que les femmes tombent comme des mouches, c'est ça ?
- Euh non pas vraiment, je veux savoir si....
- Ça fera 300 F.
-... S'il il y aura un Tomb Raider 3.
- Oui, et même un quatre.
-... et si...
- Ce sera plus difficile, donc plus cher.
-... et si Blade Runner aura une suite.
- Non; ce sera 600 F. Vous êtes bizarre, vous, vous n'êtes vraiment pas intéressé par "puissance sexuelle" ?



L'avis d'Howard Buiot : "Dieu que ce personnage doit être bien membré."



APRÈS VOUS ÊTRE PLONGÉS DANS UN JEU DE FOOT AUSSI RÉALISTE...
'98
WLS
WORLD LEAGUE SOCCER
MATCH OF THE DAY
PlayStation
EIDOS
INTERACTIVE

1602

Civilisation - PC CD-Rom - Editeur : Sunflowers
Développeur : Sunflowers - Sortie prévue septembre

Vous souvenez-vous encore de Conquest of the New World ? Ce soft en reprendra le principe à mon grand bonheur car j'avoue que j'adore les jeux de construction. Ce produit vous en livrera un gigantesque pour vous permettre de créer votre civilisation. Vous partirez découvrir de nouveaux continents, construire des villes ruisselantes de splendeurs en massacrant s'il le faut les indigènes gêneurs. Vos colons vous en feront voir de toutes les couleurs. Ces messieurs voudront alcool, tabac et pierres précieuses. Le vice s'étendra sur votre ville si vous ne prenez pas le soin de construire des lieux de culte, gardiens de la bonne moralité. Vous risquerez mille et un dangers : les autres puissances de votre monde n'hésiteront pas à vous piller si vous manquez de diplomatie. La banqueroute vous conduira droit en prison sous les huées de vos concitoyens. Vous apprendrez la dure vie de l'homme politique qui doit veiller à pierrer les routes et à créer des industries rentables. En attendant de pouvoir passer des nuits blanches sur les comptes de votre cité, admirez les décors que l'on nous prépare.

Kika









...NE SOYEZ PAS SURPRIS DE BAIGNER DANS L'HYSTÉRIE !
Si vous vous retrouvez à 4 dans votre baignoire pour célébrer la 3ème mi-temps... PAS DE PANIQUE ! Vous venez sans doute de faire transpirer les manettes et d'exploser votre rythme cardiaque, en remportant une demi-finale de Coupe du Monde hyper-réaliste sur World League Soccer, le meilleur jeu de foot sur PC et PlayStation.
WLS 98 vous transporte dans une nouvelle dimension de jeu de football en 3D. Attention, la jouabilité exemplaire, la rapidité fulgurante et les graphismes somptueux de WLS vont vous faire vivre des moments d'une intensité extrême !
• Animations en 30 images/seconde
• Motion Capture de l'attaquant anglais Les Ferdinand
• Jouable à 4 simultanément.
• Angles de vue réalistes
Jamais un jeu de football n'avait offert une jouabilité aussi réaliste, aussi captivante, aussi intense que WLS 98.
ALORS ATTRAPEZ LES BIÈRES*, COMMANDEZ LES PIZZAS ET FAITES COULER L'EAU CHAUDE... C'EST L'HEURE DU MATCH !
* L'abus d'alcool est dangereux pour la santé. A consommer avec modération
Mizuno
Silicon Dreams
EIDOS INTERACTIVE
'98 WLS WORLD LEAGUE SOCCER
PlayStation
PC CD
PlayStation
Peter's Plane
World League Soccer © 1998 Silicon Dreams © et © Eidos Interactive Limited. Tous droits réservés. et PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment



Gratuit !

Vous avez remarqué comme vous vous êtes précipité sur cette niouze ? Chez Okmail, ils ont fait pareil, parce qu'ils ont tout pigé du business sur Internet. L'important, c'est de coller le mot FREE (gratuit) en énorme sur la homepage, pour appâter le cyber-gogo jusque dans sa tanière. Wouah ! Plein de noms de domaines à choisir, ah mince y a obligatoirement marqué Ok dans le nom. Bon je vais passer pour un naze mais c'est pas grave, ça me fera toujours une e-mail à l'œil. Je remplis tout comme il faut, et là je sens comme une odeur de pourri quand la fenêtre sécurité s'ouvre. Hum... On me demande discrétos mon numéro de carte de crédit... En fait, c'était gratuit à 30 $. Plutôt crever. Sur le Net, il est possible d'avoir une e-mail pour pas un rond. Je ne citerai que les plus connus, Hotmail www.hotmail.com, altavista www.altavista.digital.com ou yahoo www.yahoo.com.
Le mauvais élève se trouve, lui, sur www.okmail.com .



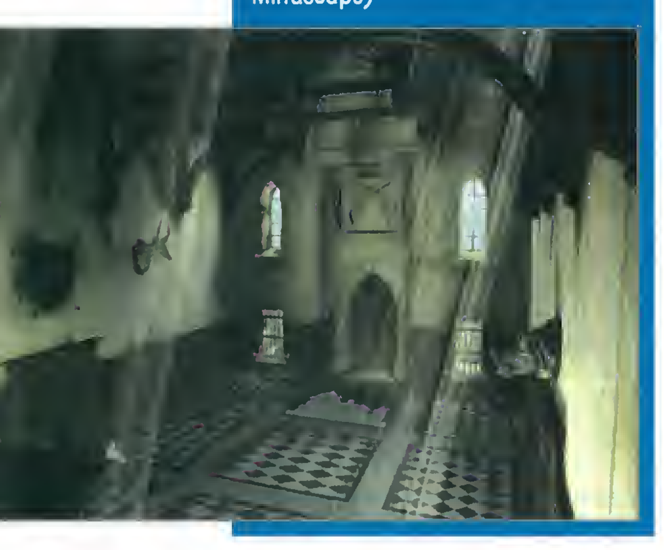
L'avis d'Howard Bulot : "Vous pouvez me mailer à HowardBulot@Okpipo.com"

Nazi dans le micro

Je l'ai constaté récemment, le correcteur de Word 97 ne reconnaît pas le mot "dégazéifié". En échange, il propose "dénazifié". Tsst...

THE BLACKSTONE CHRONICLES

John Saul, c'est un gars super antipathique. La preuve, ses bouquins se vendent à des millions d'exemplaires. Vous en connaissez beaucoup, vous, des gars sympas qui vendent 60 millions de bouquins ? De toute façon, j'aurais pu les écrire, moi, ses Blackstone Chronicles. Ça cause de maisons plus ou moins hantées et justement, moi, j'ai un monstre à la maison. Oui monsieur, même qu'il vit dans l'évier. Il se nourrit d'eau de cuisson et de Coca dégazéifié et malgré ça, allez comprendre, il rote épouvantablement. Du reste, c'est comme ça que j'ai découvert sa présence. Du coup je l'ai appelé "le monstre de l'évier". C'est un peu long, mais si je l'avais appelé "le monstre du Loch Ness", j'aurais été obligé de rebaptiser mon évier "Loch Ness" et vous conviendrez que cela ne faisait que déplacer le problème. Alors moi, ça m'impressionne pas, les bouquins de John Saul : il a lui aussi un colocataire bizarre, et il se contente de décrire ses habitudes alimentaires. Je peux le faire. Moi aussi je vendrais mes droits à la TV et on fera un jeu vidéo d'aventure multimédia avec mes histoires. Bon ce soir, au menu du monstre, il y a du concombre mort. Ça fait deux mois qu'il repose dans le bac à légumes, du coup il est bleu et liquide, le monstre va adorer.
(The Blackstone Chronicles, éditeur : Mindscape)



Nous allons vous faire aimer l'an 2000

Dans son édition du vendredi 3 avril, le quotidien Libération nous explique, émerveillé, comment la firme ricaine Ernst & Young travaille 24 heures sur 24 à corriger le bug de l'an 2000 dans quantité de programmes (on dit "bug" parce que "panne programmée", ça fait escroc). Quand l'équipe de Californie finit de bosser vers 8 h du soir, hop, quelques fuseaux horaires plus loin, une équipe en Israël commence sa journée, ainsi qu'une autre en Inde. Ils font le même boulot, mais les salaires ne sont évidemment pas les mêmes en Californie et en Inde, faut pas déconner. Le bug de l'an 2000 va donc être corrigé grâce aux méthodes de l'an 1900. Courage les gars, plus que trente-six ans avant les congés payés !



Lara se fait plomber

D'après des rumeurs moins que fondées lancées par le site Web de Gamespot, Lara Croft, le Tamagotchi préféré des ados et des médias, se serait mariée secrètement à Super Mario 64 dans un niveau secret d'un jeu quelconque, montage photo pourri à l'appui et texte crétin. C'est la première fois que l'on entend parler de noces depuis l'époque de Mr et Mrs Pacman dans ce milieu. C'est aussi la première fois qu'on me fait un poisson d'avril.



L'avis d'Howard Bulot : "Le monde du jeu vidéo devient de plus en plus débile, finissons-en enfin et nivelons par le bas en butant les plus petits que soi."


UN TRUC A DECOIFFER LES DERNIERS BARONS DE LA DROGUE COLOMBIENNE
TEAM APACHE™
PC CD-ROM
Windows 95
Sortie Eté 1998
SIMIS
MINDSCAPE®
Distribué en France par
EIDOS INTERACTIVE
Partenaire de distribution
©1998 SIMIS Holdings. All rights reserved. TEAM APACHE is a trademark of SIMIS Holdings.

Dominion : Storm Over Gift3

Est-ce bien raisonnable ? Est-ce bien raisonnable, dans un numéro gonflé de stratégie temps réel avec de vrais bouts de Starcraft dedans à la sauce Star Commander (je sens comme un grand remous dans la Force, pas vous ?), sans compter C&C 2 en dessert, est-ce bien raisonnable, donc, de vous annoncer un autre jeu de machin vrai avec du temps qui court ? Un jeu qui, en plus, est également futuriste ? Bah oui, je vois bien que vous faites la moue. Forcément, vous êtes rassasié, là. Et si je vous racontais une histoire d'étoiles ? Non ? Ah bon. Mais si, l'histoire de la troisième planète du système Gif, sur laquelle serait caché un super artefact de la mort qui tue… non plus ? Bon, tant pis.

Je vous comprends, notez bien, c'est pas comme si on n'en avait jamais entendu parler de Dominion. Séquence nostalgie : rappelez-vous, c'était Diablo en couv' et on vous disait tout sur les cartes 3D (euh, ouais, déjà en 1982, mais c'est une autre histoire). C'était le numéro 78 de Joystick, il y a plus d'un an et on était jeune et beau. Oui, vous aussi. Bon bref, on faisait une preview de Dominion, parce qu'il avait l'air super bien et qu'il devait sortir le mois suivant. Entre-temps, il a été arrêté, vendu, racheté. Dominion, c'est un peu le Cosette du jeu vidéo, voyez. Il a toujours l'air bien, mais bon, un an après, tout ça, forcément, du coup on se méfie un peu.

On espère que tout se passera bien, que Dominion nous montrera ses quatre espèces différentes, ses quatre résolutions d'écran (jusqu'en 1280x1024, oui, comme Total Annihilation), ses 60 missions et son mode multi-joueur permettant à huit d'entre nous de s'allier ou de s'affronter. Pour être honnête, on compte un peu sur Jean Valjean.

(Dominion : Storm Over Gift3, éditeur : Eidos, Développeur : Ion Storm)









Les unités sont assez variées : 6 types différents et 44 véhicules qui vont du tank au Mech, en passant par l'exosquelette.



On nous promet 4 espèces différentes avec leurs propres attributs, techniques, forces et faiblesses. Ouais, je sais, on vous l'a déjà fait le coup des espèces très différentes et pourtant équilibrées...





Depuis le temps, les développeurs ont eu le temps de travailler les effets graphiques spéciaux.



Contrairement à nombre de ses concurrents, Dominion a la très bonne idée de monter en résolution jusqu'au 1280x1024.

La balle au bond

Evoqué dans notre numéro précédent, le développement de la version interactive du dernier film de James Bond, "Tomorrow Never Dies", avance. Pour preuve, le couple de photos - exclusives ! - qui accompagnent cette news. Conçu par Black Ops, société californienne, le jeu mêlera aventures à la façon de Tomb Raider (vues à la troisième personne), courses de caisses bourrées de gadgets en tout genre (on est Bond ou on ne l'est pas !), descentes à ski dans les Alpes et niveaux à la "Doom-Like". Tout un programme ! Le scénario vous plongera dans la peau du célèbre agent secret créé par Ian Flemming à la poursuite, cette fois, du frère du super vilain du film, celui-ci ayant péri. Un titre aux phases de jeu variées, dont nous vous recauserons bientôt.

Tomorrow Never Dies : The Mission Continues
Pour PC CD-Rom
Editeur : MGM Interactive Disponibilité : fin 98



Ubi joue avec le foot

En ces temps troublés qui entendent résonner les crampons sponsorisés de l'Apocalypse sportive, il est de bon ton pour un éditeur d'avoir son propre poulain footballistique. Seulement, l'ISL veille avec férocité sur les droits dérivés et autres appellations très contrôlées du foot. Ubi nous ressort donc son World Football, mis à jour pour la non-j'ai-pas-le-droit-de-le-dire-parce-que-j'ai-pas-la-licence. C'est des malins chez Ubi, ils ont appelé ça la "Cup Edition". Alors "World Football Cup Edition", ça sonne un peu comme "World Cup Edition", mais c'est pur hasard parce que ça pourrait se traduire par "j'ai-pas-le-droit-de-le-dire Edition", et ça, c'est interdit.



Pauv'types batlle

On ne dira pas ce qu'on pense de la connerie humaine, mais ce n'est pas l'envie qui nous en manque. System 3, principalement connu pour avoir développé Constructor, ne se sent plus uriner depuis qu'il a eu un semblant de reconnaissance publique. Eh oui, ce dernier attaque Eidos en justice, lui reprochant d'utiliser illégalement le titre "Myth" pour son jeu de stratégie 3D. Il faut dire que System 3 a publié, dans les années 80, un titre sur Amiga portant le même nom. Quel infâmie. Oser s'approprier des titres aussi originaux pour tenter de confondre l'acheteur potentiel. Mais System 3 ne s'arrête pas là, puisque la traîtrise d'Eidos se cache aussi dans le nom de leur collection Budget (Premier), qui est le même qu'une compilation System 3 sur... Commodore 64 et Amiga (datant des années 80 également). "Nous défendons nos droits", a déclaré Mark Cake, le patron des pauv'... pardon, des bafoués.

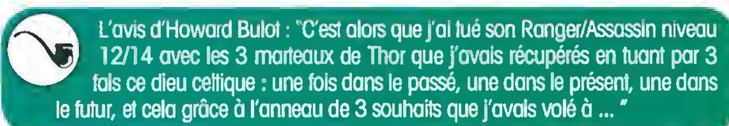


L'avis d'Howard Bulot : "Je me souviens avoir attaqué mon poissonnier. Ce salaud utilisait mon nom pour vendre sa camelote à mon insu. Il en a pris pour dix ans, l'enflure."

Que reste-t-il de nos amours ?

Sauvé in extremis du néant grâce à son rachat par Wizard of the Coast (les cartes Magic), TSR nous sort deux livres de règles pour le bon vieux Advanced Dungeons & Dragons. Malgré bien des efforts, le système du jeu reste complètement tocard, bancale et dépassé depuis plus de dix ans. N'empêche, à chaque fois que j'apprends la parution d'un nouveau bouquin, je me répète la même phrase de vieux chnock : qu'est-ce que j'ai pu me marrer avec ce jeu-là ! Aide au joueur : "Talents & pouvoirs" et "Le manuel complet du Barbare" sont en français et édités chez Jeux Descartes.





L'avis d'Howard Bulot : "C'est alors que j'ai tué son Ranger/Assassin niveau 12/14 avec les 3 marteaux de Thor que j'avais récupérés en tuant par 3 fois ce dieu celtique : une fois dans le passé, une dans le présent, une dans le futur, et cela grâce à l'anneau de 3 souhaits que j'avais volé à ... "

VIRTUAL JENNIFER 1

Jennifer Jason Leigh, Oscar de l'actrice la plus violée en milieu cinématographique (notamment pour "La chair et le sang", "Dernière sortie pour Brooklyn", "Rush") incarnera une créatrice de jeux vidéo dans "eXistenz", le prochain film du génial David Cronenberg ("Le Festin nu", "Faux semblants", "Vidéadrome", "Rage et Crash"). Voilà, juste histoire de faire du name dropping et de parler un peu de sexe.



L'avis d'Howard Bulot : "J'espère que David ne manquera pas cette occasion de faire de cette Jennifer une jeune adepte de la molestation par casques virtuels."

Buggy



En voilà un jeu qu'il a l'air sympa comme tout : une course de voitures, certes, mais de voitures télécommandées. C'est bien simple, voir ces petites voitures foncer à toute vitesse dans un décor super-débile avec des champignons géants, ça m'a fait penser à Micromachines V3 : des décors vachement accidentés, des ch'tites bagnoles qui sautent partout, et tout ça grâce à une accélération direct3D ou PowerVR. Si la version finale tient ses promesses, vous allez en entendre parler, c'est sûr.

Reportage

PAR MORGAN

Les jeux vidéo sont un peu comme les vins (NDR : mais d'où je sors des comparaisons aussi débiles, moi ?). Les années de grands crus sont rares, mais il est facile de reconnaître une bouteille hors pairs. Indéniablement, 1998 nous promet une cuvée exceptionnelle avec Command & Conquer : Tiberian Sun. Une grande cuvée.



L'offensive







Command & Conquer 3

GENRE : STRATÉGIE / ACTION TEMPS RÉEL
DISTRIBUTEUR : VIRGIN
DÉVELOPPEUR : WESTWOOD
SORTIE PRÉVUE : FIN 98

Command & Conquer 3 ! Ça y est, je l'ai dit. Le mot est magique, il fait frémir d'impatience des centaines de milliers de joueurs. Ce jeu est considéré comme le fondateur du genre stratégie temps réel, au même titre que Doom était le précurseur des jeux d'action actuels. C'était Westwood déjà qui avait lancé cette nouvelle tendance avec Dune 2, il y a bien longtemps de cela. Depuis, Command & Conquer a fait son apparition, a séduit le public, a été vendu à plus de 5 millions d'exemplaires dans le monde (avec les add-on) et a hébergé plus d'un million de parties à travers Internet. Alors que graphiquement il semblait déjà un peu vieillot, Westwood nous a remis ça en sortant une suite : Red Alert. On le considérait parfois comme un Command & Conquer +, au graphisme plus léché et en haute résolution, mais sans être bien différent du premier épisode (ce qui explique qu'aux zétazunis, Tiberian Sun sera appelé Command & Conquer 2. Mais qu'importe). Les stratégies étaient identiques, et le moteur de jeu une version améliorée et un peu debuggée. Certains ont été déçus, les autres y ont trouvé leur compte, mais au final tout le monde l'a acheté quand même. Avec Tiberian Sun, ce troisième volet apporte son lot de promesses grandioses. Une étape est franchie vers ce qui sera LA nouvelle référence du jeu de stratégie temps réel.

Après Warcraft, Dark Reign, et surtout l'excellent Total Annihilation, des tonnes d'idées originales ont vu le jour pour améliorer ce type de jeu. Ligne de mire, gestion de l'altitude pour les unités aériennes, intelligence artificielle plus avancée, possibilité de grouper les unités et de les déplacer de façon logique, de préciser un chemin de déplacement avec des étapes à des endroits bien précis sur la carte, etc.

SERONS-NOUS DÉÇUS ?

Non ! Ne vous y trompez pas, il est carrément révolutionnaire. Comment ça, j'ai dit révolutionnaire ? Bon d'accord, je m'emballe un peu, disons qu'il propose des tas d'options qu'aucun autre jeu ne proposait auparavant, et que comme c'est le premier à faire ça, et ben... heu... disons

Westwood

L'offensive Westwood



qu'il va révolutionner le genre. Merde, je l'ai redit ! Bof, de toute façon, révolutionnaire ou pas, un truc est sûr : ce jeu tue ! Il pousse le réalisme à un niveau très impressionnant, mais pas juste pour faire joli et dire « Wow, c'est dément tout ca, par contre je vois pas bien à quoi ça sert «. Non, non. Toute invention a un but bien précis et sert la jouabilité et la stratégie générale.

Juste un petit exemple parce que je n'aurai pas la patience d'attendre: LE JEU EST EN 3D ! Ça c'est de l'info, non ? En quoi ça change le schmilblik ? Rien ? Détrompez-vous, cela signifie que le terrain, les unités, les bâtiments... tout s'intègre dans un environnement dynamique et capable d'évoluer. Et mieux encore, le... oups ! Bon, passons d'abord à l'histoire et après, promis, on rentre dans le vif du sujet.

20 ANS APRES

L'action se déroule une vingtaine d'années après Red Alert. L'exploitation du Tiberium, comme certains savants l'avaient annoncé, atteint un stade critique qui modifie profondément l'écosystème. Associé à une dégénérescence du soleil, tous ces phénomènes ont créé un processus irréversible rendant inhabitable une bonne partie de la surface de la planète. Les forces du GDI, grands vainqueurs des luttes récentes contre le NOD (il fallait bien que les scénaristes fassent un choix) se sont réfugiés dans des régions polaires où la radiation du Tiberium rend l'atmosphère encore vivable. A court terme, la seule solution est l'évacuation générale. Toutefois, la colonisation interplanétaire n'étant pas une mince affaire, toutes les forces se mobilisent pour organiser un futur meilleur. Certains savants continueraient de chercher un antidote pour endiguer les mutations engendrées par les radiations et adapter le corps humain à ces émanations, mais seraient assez pessimistes quant à une issue heureuse. Le NOD, récemment démantelé après la disparition de Ken, s'est réfugié dans des bases souterraines. Le mouvement n'est plus qu'une association de factions antagonistes. Luttes internes, manque de soutien, d'hommes et de ressources, le GDI ne considère plus cette confrérie comme une menace. En tout cas, c'est ce qu'ils croient.

Si vous décidez de jouer le NOD, vous devrez réorganiser la faction et mettre un terme aux activités éhontées du GDI. Ceux-ci, dans leurs plans d'évacuation, ne considèrent que les pays riches et abandonnent les pays sous-développés à leur triste sort. Une bonne occasion pour vous de récupérer le soutien de ces pays qui refusent d'être des laissés pour compte.

La tension est extrême et une nouvelle crise s'annonce...

NOUVELLE ÉTAPE

En terme de conception, je vous l'ai dit, C&C 3 est une toute nouvelle génération de jeu de stratégie temps réel. L'intégralité du jeu est en 3D. Cela signifie que le terrain n'est plus uniquement un élément de décor sur lequel se déplacent des unités. Il est dynamique et évolutif (je sais, j'ai déjà dit ça un peu plus haut, mais je trouve que ça sonne bien). Par exemple, il est possible de rajouter des lumières et des ombres et de les faire changer au cours de la partie. On y gagne la possibilité de faire des missions de nuit, où la









visibilité des unités est limitée. Les technologies actuelles permettent aussi de rajouter de la couleur à ces sources lumineuses et de créer des ambiances (soleil couchant, brumes, radiations, etc.). Les éclairages des bases peuvent devenir un élément déterminant lors d'une attaque.

Cela veut dire aussi que le terrain change d'aspect. Admettons que vous êtes face à une rivière dans un décor de neige. Au fur et à mesure que le temps passe, l'eau gèle, se solidifie et commence à former un lac... de glace. Si vous avez de la patience, cette masse d'eau auparavant infranchissable devient un pont tout à fait acceptable pour les unités légères. Le moteur de jeu intègre tous ces paramètres de climat. De même pour les explosions. En dégageant de la chaleur, la neige va fondre et former un cratère dans le sol. La végétation, elle aussi, n'est pas là que pour faire joli. Un coup de lance-flammes sur un arbre et hop... 20 minutes plus tard le feu s'est propagé et c'est toute la forêt qui flambe !

Quel intérêt direz-vous ? C'est simple, la maîtrise du terrain dans une bataille reste toujours un élément déterminant. Par exemple, les arbres créent le risque de tomber dans une embuscade provoquée par des troupes d'infanterie et diminuent votre maîtrise du terrain alentour. Une position sur une colline est toujours plus avantageuse que celle en contrebas : meilleure visibilité, progression de l'ennemi difficile et lente. Cela aussi est géré par le nouveau moteur du jeu.

GRAVITÉ ET INERTIE

Chaque unité a un poids et une vitesse. Si vous descendez une pente, votre véhicule accélérera. Si vous passez sur de la glace, celle-ci risque de se craqueler voire même de s'effondrer (en toute logique, elle se reforme plus tard sous l'effet du froid). Lors d'une explosion, des débris sont projetés et rebondissent sur le sol ou bien encore dévalent une pente. S'ils heurtent au passage quelque chose, ce même objet (terrain, unité, bâtiment) sera endommagé à la mesure de la vitesse et du poids du débris... ! ! Ce réalisme va vraiment très loin. Même un véhicule endommagé dégage de la fumée qui, en fonction de la vitesse du véhicule et de la direction, se propage dans la direction opposée. Il faut admettre que ça ne sert à rien en terme stratégique mais Dieu que c'est beau. Dernier point, si vous pilonnez une position, des cratères de plus en plus grands se forment. Après quelques minutes, la zone devient très difficile d'accès et ralentit le mouvement de l'ennemi. De même, lorsque des combats violents ont lieu près de votre base, le sol devient trop irrégulier pour y construire des bâtiments et l'endroit devient inexploitable. Idem pour les ponts. Leurs positions hautement stratégiques en font des cibles de choix. Une fois détruits, il vous suffit de contrôler l'accès par un des côtés pour être tranquille. A chaque stratégie vient s'opposer une contre-stratégie qu'il vous faudra maîtriser pour survivre. Des unités souterraines permettront de creuser des tunnels débouchant à peu près n'importe où, pour surgir là où l'ennemi ne vous attend pas.

Vous comprenez maintenant à quel point le fait que ce jeu soit en 3D est essentiel. Les mots clés de Tiberian Sun sont réalisme et stratégie. Réalisme car auparavant aucun jeu n'avait poussé le vice jusqu'à créer un tel soucis du détail. Et stratégie, car tout est fait pour que le joueur en retire plus de plaisir et que cela donne plus de profondeur aux missions. Il ne s'agit plus uniquement de construire les unités les plus balèzes et de foutre une raclée en bonne et due forme à l'ennemi une fois que l'on est prêt.

PLUS FUN

D'après Erik Yeo, designer du jeu, « c'est un peu le regret que nous avions après Red Alert : les joueurs utilisaient des stratégies un peu trop basiques et, une fois qu'ils en maîtrisaient une, la répétaient inlassablement. Cette fois, nous voulons insister sur la complémentarité des unités, sur la gestion du terrain et beaucoup d'autres aspects pour renforcer la richesse et l'aspect stratégique du jeu. Et surtout le rendre plus fun » . Voilà un troisième mot clef : fun. Tout est conçu pour offrir au joueur une expérience plus riche, plus forte, plus amusante, et pas uni-

Des tunnels pour surgir là où l'ennemi ne vous attend pas



L'offensive Westwood





quement de faire plus beau ou plus inutilement. Il est clair que ça frustrait l'équipe de développement depuis longtemps et qu'ils avaient à cœur tous ces ajouts. « Le stade de conception de Tiberian Sun avait commencé avant Red Alert. A l'époque nous ne savions pas si tout cela était réalisable. Et puis Red Alert a ralenti le projet car Westwood voulait privilégier une sortie plus rapprochée du premier épisode. Red Alert a été une phase intermédiaire ».

Je vois déjà se profiler une question à la commissure de vos lèvres : « Tout ça c'est très cool, mais je n'ai pas encore acheté de 3DFx 2 avec 12 Mo de RAM... Le jeu sera-t-il aussi beau et fluide ? ». Ben ouais, mon capitaine. C'est la force de Westwood. Depuis Blade Runner, ils utilisent une technologie appelée Voxel (Volumic Pixel) permettant d'afficher des objets 3D avec une finesse de polygones très élevée sans faire appel à un calcul 3D en temps réel. Une sorte de super sprite qui gère le volume. Je ne rentrerai pas dans le détail technique de ce système assez complexe, mais retenez que c'est presque aussi rapide que de la 2D, et que l'on peut utiliser des modèles 3D assez complexes qui gèrent des textures très fines ainsi que les éclairages en temps réel. Au bout du compte, Tiberian Sun tourne parfaitement sur une machine pas trop puissante (tout est relatif) comme un Pentium 150.

STRATÉGIES & UNITÉS NOUVELLES

Alors, impressionné par les images qui se trouvent sur ces pages ? La salive vous vient à la bouche ? Attendez, j'ai pas fini. Parlons un peu des unités, bases et upgrades. Dorénavant vous pouvez construire des bases pour protéger votre position. Murs, défenses automatiques, portes d'accès ne s'ouvrant qu'au passage de vos troupes : bien qu'utilisant des technologies différentes, le NOD comme le GDI ont accès à ce type de ressource. Pour les bâtiments, le système d'amélioration est lui aussi tout nouveau. Prenons, par exemple, une centrale énergétique. Lorsque la puissance fournie atteint son seuil de tolérance, vous pouvez soit construire une autre centrale un peu plus loin, soit augmenter la puissance de la première. A cet effet, chaque bâtiment est équipé de trois silos vides. L'avantage est que vous gagnez de la place dans la base mais que vous prenez plus de risque en cas de destruction de ce bâtiment. Sur le sujet, j'ai demandé à Erik pourquoi ils n'avaient pas implémenté un système de « file » comme dans Dark Reign pour les constructions futures de bâtiments. « Cette option est intéressante, mais nous l'avons rejetée pour plusieurs raisons. La principale étant que les missions deviennent un peu trop expéditives et que le gameplay en pâtit. Il est essentiel de conserver le rapport de qualité entre jouabilité et longévité des missions. Nous avons fait le même choix en ce qui concerne les unités. Beaucoup de joueurs nous demandaient de permettre de les conserver d'une mission à l'autre. Une idée alléchante mais qui bouleverse beaucoup notre contrôle quant à la difficulté de chaque mission. Sans un cas comme ça, beaucoup de joueurs se focaliseraient sur la production en masse d'unités pour l'ensemble de la campagne dès le premier scénario et au final, le jeu perdrait tout intérêt stratégique. C'est arbitraire, mais jusqu'à maintenant il semblerait que nous ayons eu raison. ». Puisque l'on parle des unités, elles aussi sont toutes neuves. Certaines, légèrement modifiées, sont familières comme les mammoth tanks par exemple, mais la plupart sont complètement nouvelles. On ne trouve plus aucune unité navale, remplacées par des MRS à système gravitationnel (un peu comme des hovercrafts).

PRIVILEGES

Chacune a dorénavant des points forts et des points faibles mis un peu plus en valeur que dans Red Alert. Par exemple, ce tank lance-missiles mobile qui peut s'enterrer dans le sol et augmenter par là même sa puissance de feu et sa portée, au détriment d'une mobilité quasi nulle une fois dans cette position. Ou bien encore ce nouveau véhicule qui répare les unités endommagées (armure très faible mais grande mobilité), ou ces nouveaux mechs de 10 mètres de haut capables de tirer par dessus les murs d'une base. Actuellement, toutes ces unités n'étant pas finalisées, il est difficile de vous donner les noms ou même de savoir s'ils sont du GDI ou du NOD. L'équilibre des forces sera encore en test pendant plusieurs mois.

Autre truc plutôt cool, au fur et à mesure que progresse une mission, un système d'expérience permet aux unités de s'améliorer. Une troupe d'infanterie accédera à un nouveau rang, de nouvelles armes ou une meilleure mobilité. Contrairement à Starcraft où cette amélioration est peu notable, ici il s'agira bien de grosses améliorations. Prenons un soldat de base. Après quelques attaques, il pourra devenir sergent. Son intelligence artificielle lui permettra alors de réagir automatiquement à certaines situations complexes et de donner des ordres aux unités d'infanteries voisines. Ces tanks à rayon sonique très destructeurs sont mortels, mais ne peuvent ajuster la hauteur du rayon. Dès lors, votre sergent ordonnera aux autres de se jeter au sol pour être sous le rayon, puis ils ramperont jusqu'à la cible pour la neutraliser. Tout ça sans même que vous interveniez. Un sacré progrès ! Ces petits bonshommes ne resteront plus bêtement au milieu d'un tir d'artillerie en attendant de se faire décimer jusqu'au dernier. Cela implique évidemment une contrepartie. Si votre sergent se fait tuer, ses hommes de troupes auront plus facilement tendance à paniquer et viser plus mal, ou encore à fuir le combat. A cette fin, une nouvelle option de «retraite» a été ajoutée, forçant vos troupes à se replier vers le bâtiment allié le plus proche de façon automatique.

Dune 2000

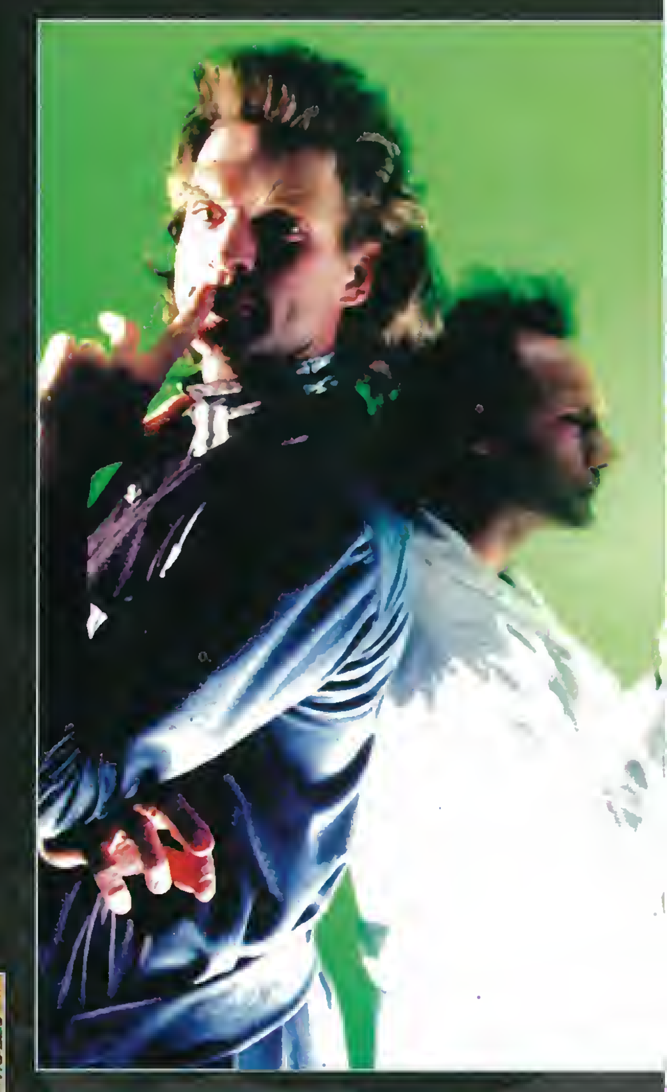
GENRE : STRATÉGIE / TEMPS RÉEL
DISTRIBUTEUR : VIRGIN
DÉVELOPPEUR : WESTWOOD
SORTIE PRÉVUE JUIN 98

Après être allé chez Westwood pour Command & Conquer 3 et Lands of Lore 3 (voir reportages), j'en ai profité pour jeter à nouveau un coup d'œil à Dune 2000. Le mois dernier, nous avons fait la preview de ce jeu prévu pour juin.

Suite du mythique Dune 2 sorti sur Amiga et Atari ST il y a de nombreuses années, Westwood veut rendre hommage à ce jeu en compilant une suite. Elle utilise le même moteur que Red Alert. Bien que d'excellente qualité, ce jeu a déjà fait ses armes et Dune 2000 n'est donc pas vraiment très novateur ou révolutionnaire. Mais tout cela, Kika l'a déjà dit le mois dernier. Parlons donc plutôt de l'univers de Frank Herbert et de Dune 2.

Tout d'abord, c'est le premier qui a utilisé le concept de stratégie/temps réel tel qu'on le connaît maintenant. Tout ça paraît un peu préhistorique, mais je vous jure qu'à l'époque, gérer des unités et des ressources dans l'univers d'Arrakis, ça vous faisait quelque chose. Et c'est tout le truc avec Dune. Les gars de Westwood l'ont bien compris et ont créé un scénario très proche de l'œuvre de Frank Herbert pour ce deuxième épisode. Des acteurs ont été spécialement sélectionnés pour ressembler aux personnages du film de David Lynch. Après plusieurs semaines de tournage, c'est environ une heure de vidéo qui est intégrée au jeu. Maquillages, trucages, prothèses en latex, tout y est passé. Le résultat est tout simplement excellent.

Certes Dune 2000 réutilise une licence et un «vieux» moteur de jeu, mais qui a dit pour autant que ça ne tenait pas la route ? Le tournage vidéo, le scénario, l'univers, tout est présent pour nous faire rêver une fois encore.









Lands of Lore 3

GENRE : JEU DE ROLES
DISTRIBUTEUR : VIRGIN
DÉVELOPPEUR : WESTWOOD
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE 98

Conscient des problèmes de Lands of Lore 2, Westwood s'y recolle et nous prépare un troisième épisode. Cette fois, le projet repart sur des bases saines et utilise la technologie de Blade Runner. Plutôt prometteur !

L'histoire de Lands of Lore est un peu bizarre. Succès incroyable pour le premier épisode, par contre le deuxième volet était décevant... très décevant. Il y a des raisons à cela. Tout d'abord le jeu a été développé à une période où la technologie 3D temps réel faisait son apparition. Fin des sprites et des décors précalculés. Hélas, le projet avait déjà commencé. Remaniement après remaniement, retard après retard, ils ont décidé de le sortir coûte que coûte puis de passer à autre chose. Le résultat graphique était un peu confus (moins avec une carte 3D) et l'atmosphère unique du premier épisode avait disparu. Là dessus, Louis Castle, producteur de Blade Runner, a repris les choses en main pour repartir sur des bases saines. Dans ses valises, il en a profité pour amener la technologie de Blade Runner, le Voxel (Volumic Pixel). Elle permet une nouvelle approche de la 3D qui, plutôt que de calculer des formes à base de polygones et de les recouvrir de textures, utilise des sortes de sprites en volume. Très complexe à décrire. En fait, le plus important est de comprendre ses effets : temps de calcul limité, détail des personnages énormes, et adaptation de la finesse du rendu en fonction de la distance. Les développeurs ont ensuite travaillé à un moteur de jeu qui associe le Voxel (personnages et objets complexes) à de la 3D classique.







LA TECHNOLOGIE DE BLADE RUNNER

Très rapide, ce moteur ne devrait pas nécessiter une configuration énorme pour être fluide, et permettra d'afficher jusqu'à 32 000 couleurs en 1024x768 pixels. Ça promet.

En terme d'interface, tout a été repensé. Beaucoup plus simple, on pourra accéder aux objets directement sur la barre d'interface (plus de sous-menus pénibles) et configurer le clavier pour faire des raccourcis. Toujours en ce qui concerne l'interface, un curseur «dynamique» qui, comme dans les jeux d'aventure LucasArts, changera lorsque l'on passe devant un objet ou une action à effectuer. Exemple, devant une porte, le curseur change et propose de l'ouvrir. Plus simple, plus efficace, la jouabilité devrait s'en ressentir.

POUR UN JEU TOTALEMENT REPENSÉ

Autre chose, un journal vous permettra de conserver par écrit les événements marquants de votre aventure, et aussi d'identifier les sorts et les objets au fur et à mesure que

vous les découvrez (ça manquait bigrement).

L'idée d'un Luther qui se transforme (et rarement de son propre gré) a, elle aussi, lassé les joueurs. Il faut dire qu'elle n'amenait pas grand-chose. Dorénavant, les personnages peuvent se spécialiser en entrant dans une guilde (ce sera à vous de la trouver, la guilde des voleurs étant bien évidemment cachée). Guerrier, mage, voleur et clercs : les choix basiques. Cette spécialisation renforcera la nécessité de complémentarité dans le groupe. Si vous devenez un magicien très puissant, il est probable que votre résistance au combat sera un peu minable. À cet effet, un «familier» pourra s'associer à votre groupe. Golem, ombre magique, créature aux pouvoirs psychiques, etc. Ce sera à vous de choisir en fonction de votre style de jeu.

Vous incarnerez Copper leGre, fils de Eric et de Dame leGre. Éric étant lui-même le frère du roi Richard, à la mort de votre père vous deviendrez l'héritier direct du trône de Gladstone (vous suivez ?). Lors de l'attaque où votre père et votre famille ont péri, vous avez mystérieusement survécu mais vous avez perdu votre âme au passage.

RETOUR AUX SOURCES

Dawn (sorcière et amie de longue date) fait son retour dans le jeu et vous protègera. Sans âme, vous êtes voué à périr. Seuls ses sortilèges vous maintiendront en vie. De son côté, le Draracle a enfin quitté le monde des mortels en laissant à son assistant Jakel le soin de veiller à fermer à jamais le portail liant les deux mondes. Le disciple, tourmenté par le désir de plaire à son ancien maître et d'un autre côté par l'attrait du pouvoir, n'a pas obéi et a laissé le portail ouvert afin de tirer profit de la magie énorme qu'il peut en retirer. Son souhait serait de devenir le nouveau Draracle, que ça ne m'étonnerait pas... Bref, les pièces du puzzle se mettent en place, et un scénario fort complexe comme sait si bien les imaginer Rick «coco» Gush (scénariste du premier et deuxième épisode et gars réellement incroyable) se dévoile peu à peu. Luther, Dawn, et bien d'autres personnages, referont leur apparition au cours de l'aventure. Celle-ci devrait d'ailleurs être un peu plus courte que celle du deuxième volet, où l'on finissait par se perdre et pas toujours comprendre le sens de ses actions. Cette fois, il y aura beaucoup plus de dialogues (avec des sujets revenant régulièrement pour ne pas manquer d'infos) et moins de scènes cinématiques précalculées. Avec Lands of Lore 3, Westwood se ressaisit et propose un projet beaucoup plus attractif qui, je l'espère, nous redonnera à tous l'envie d'y jouer. Pour le moment, ils semblent sur la bonne voie.







Reportage

PAR BENJI

Commandos est l'un des titres PC à venir les plus attendus chez Eidos. Comme caractéristique principale, nous retiendrons le fait qu'il nous vient de Madrid. C'est bien connu, l'Espagne n'est pas à proprement parler la Silicon Valley du jeu vidéo européen. Et pourtant...

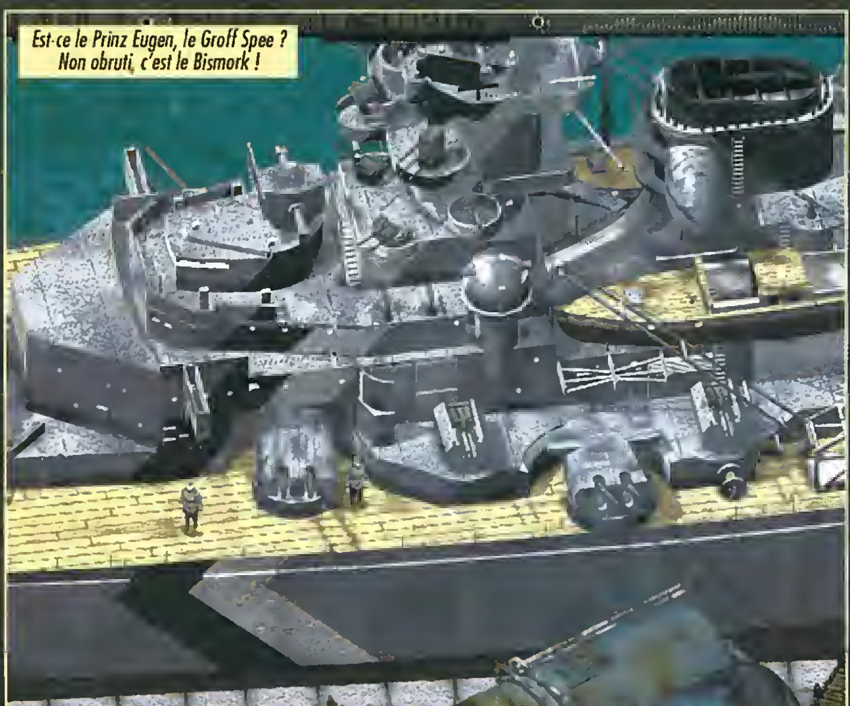


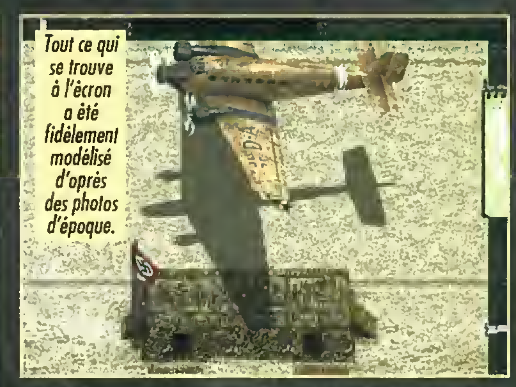




Comman




Est-ce le Prinz Eugen, le Groff Spee ? Non abruti, c'est le Bismark !


Tout ce qui se trouve à l'écran a été fidèlement modélisé d'après des photos d'époque.

GENRE STRATÉGIE/ACTION
DISTRIBUTEUR EIDOS INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR PYRO STUDIOS
SORTIE PRÉVUE ÉTÉ 98



Après la visite des ateliers de Pyro Studios, nul doute que les cyber-ibériques n'ont pas grand-chose à envier à leurs voisins, tant au niveau de leur équipe que de leur avancée technique, ou - chose plus importante encore - d'une très bonne perception du gameplay d'un jeu.

COMMANDOS : LES ENFANTS DU SILENCE

Dans Commandos, le joueur pourra diriger une escouade d'hommes de l'ombre. Le background choisi est celui de la Deuxième Guerre mondiale : là, l'équipe que nous commandons pourra accomplir diverses missions derrière les lignes ennemies. Le dénominateur commun de chacun des scénarios est le suivant : on vous largue avec quelques soldats dans un endroit truffé d'allemands où vous devrez accomplir des objectifs précis et d'où vous devrez accessoirement vous extraire. La difficulté principale de tout ceci vient du fait que ce jeu se déroule en temps réel et que vous ne pouvez gérer qu'un seul soldat à la fois. Commandos est un jeu qui nécessite une maîtrise parfaite de la gestion des ressources humaines, accouplement d'un Jagged Alliance et d'un jeu de stratégie temps réel.

Le jeu se déroulera sur une vingtaine de missions, qui prendront place dans plein d'endroits occupés par notre ami le Germain : des plages de Normandie aux neiges de la Norvège, des sables de l'Afrique du Nord aux chantiers des bords du Rhin, Commandos représentera aussi un formidable didacticiel de tourisme en terrain occupé.

dos Behind the enemy lines

THÉORIE DE LA DISCRÉTION

L'essence même du gameplay dans Commandos est le long apprentissage de toutes les possibilités (humaines ou matérielles) d'un groupe de soldats d'élite. Chacune des missions est très différente quant à ses objectifs ou aux tactiques à employer. La difficulté du jeu semble de prime abord assez ardue : impossible de pouvoir se référer à des produits déjà existants. À chaque fois, on doit établir une véritable planification des missions pour pouvoir diriger tous les membres de l'équipe en parfaite synchronisation. L'interface générale, exempte de toute fioriture inutile, varie suivant l'homme sélectionné. L'un des effets graphiques les plus saisissants permet de diviser l'écran de jeu en six zones distinctes (ou moins) de façon à pouvoir garder un œil sur plusieurs endroits d'intérêt stratégique. Cela offre de nombreuses possibilités, et la maîtrise de ces fenêtres sera souvent une condition indispensable pour mener à bien une mission réussie.

GRAPHISME

Le type de représentation choisi est un angle axonométrique offrant un grand champ de vision et une bonne clarté. Les champs de perception de tous les protagonistes présents sont calculés en temps réel et représentent l'une des plus belles réussites du jeu.

L'une des meilleures aides disponibles pour survivre est la possibilité que l'on vous donne à tout moment d'afficher la ligne de vue d'un seul ennemi à la fois. Vous pourrez alors voir une zone vert clair puis sombre qui vous aidera à déterminer d'une façon visuelle ce qu'il est capable de percevoir. Par exemple, si vous vous tenez debout complètement à découvert dans l'une de ces deux zones, tout est perdu et vous êtes cuit ou presque. On trouve de très nombreux objets présents sur le terrain, la plupart d'entre eux peuvent être utilisés, détruits, déplacés ou escaladés. Le moteur semble ici réellement dynamique. Les représentations des bâtiments sont superbes, et leur qualité nous rappelle celle de Fallout. Le nombre d'objets graphiques est impressionnant. Idem pour le nombre de sprites pour décomposer les mouvements des



unités. Les graphistes ont ici fait un travail de fous sur quinze mois, et comme on dit à Versailles, "Ils ont bien dû périr leur race, tiens !".

LES ENNEMIS

Le comportement des ennemis présents sur le terrain semble assez extraordinaire. Contrairement à nombre d'autres jeux, dans Commandos ils auront toutes les latitudes possibles pour venir vous déranger dans votre travail. Mais là aussi, l'utilisation de l'environnement est nécessaire. Pour nous débarrasser des sentinelles isolées, le meilleur moyen est de les attirer à l'écart pour les éliminer en toute quiétude. Pour cela, la nature vous donne toutes les possibilités de le faire discrètement, grâce à la ruse et à l'astuce : sur certains terrains, dans la neige par exemple, vous pouvez laisser des traces de pas (volontairement ou involontairement, si celles-ci sont aperçues par une sentinelle, elle les suivra immanquablement vers l'endroit où elles mènent et tentera de voir ce qui se passe. À ce moment-là, elle pourra tout aussi bien enquêter ou laisser tomber l'affaire, ou encore donner l'alerte. À vous de savoir en profiter. Dans ce jeu, vous pouvez laisser de nombreuses preuves de votre passage : non seulement vos empreintes, mais aussi des corps à terre, des bruits et d'autres choses encore... Chacune des sources sonores (cris, tirs, alarmes) est perceptible dans un rayon donné. Il devient donc essentiel, pour le joueur, de savoir ou et quand ne pas faire de bruit, ou au contraire quand en faire afin d'attirer des ennemis dans une embuscade. Au début, lorsqu'on démarre le jeu, une longue introduction sonore et visuelle permet de cristalliser, d'une manière très précise, les objectifs de la mission. L'interface est très claire, et la façon de donner des ordres (en deux clics) semble tellement intuitive qu'elle ferait presque de Commandos un jeu "d'instant action". Les auteurs ont voulu créer, dès le départ, un jeu qui soit à la fois très simple d'emploi par le biais d'une interface dénuée de tout accastillage inutile, et qui soit à la fois très complet au niveau de ses possibilités. Au début, on ne disposera donc que de trois hommes sous nos ordres : plus facile pour devenir familier avec toutes les possibilités de chacun d'entre eux.

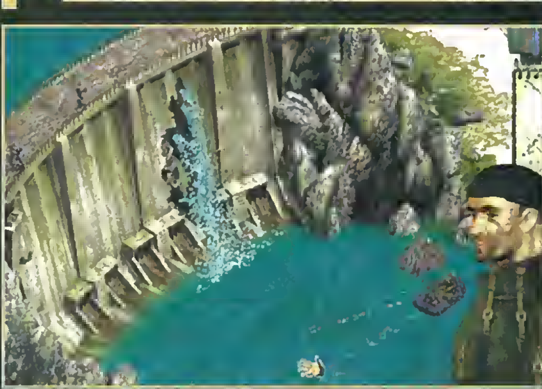
Un exemple d'écran splitté : on peut ainsi couvrir trois zones éloignées du terrain.

LES HOMMES

Chacun des membres du commando a sa propre spécialisation : l'un peut plonger, utiliser un couteau et se battre à mains nues, l'autre peut être un spécialiste du déguisement ou tout simplement un remarquable tireur. Au fil des missions, l'équipe pourra s'étoffer de toutes sortes de spécialistes :

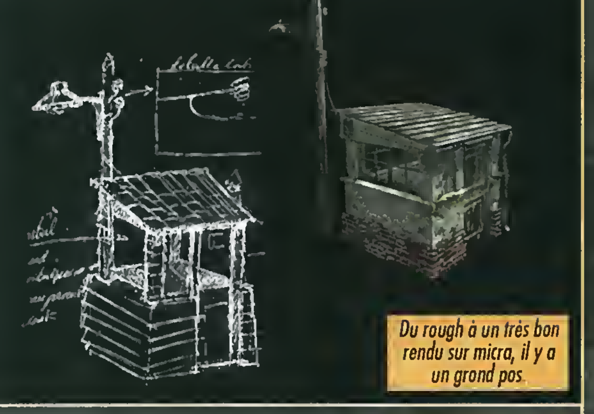
Le béret vert est le plus fort, il est spécialisé dans le combat de contact et dans le maniement de l'arme blanche. Il est d'une force et d'une agilité extraordinaires, il peut escalader tout ce qui est un peu haut. C'est le commando traditionnel, beau, musclé, bronzé avec du cirage plein la gueule. Le second, le "bomberman" , est un spécialiste de la démolition et des explosifs. Il peut en manier de tous les types : grenades, mines, pains de plastic, ainsi que toute sortes de détonateurs sans oublier le maniement du lance-flammes. Le troisième type d'homme est un sniper. Il est spécialisé dans l'élimination rapide et silencieuse. Il est en mesure de tuer un ennemi à n'importe quelle distance, sans être vu.

Le quatrième est un conducteur : il est apte à prendre les commandes de n'importe quel type de véhicule comme une voiture, une motocyclette, un tank, ou un train. Il possède les permis A, B, 15 et 50 tonnes. Mais il est aussi capable de manier les armes les plus lourdes comme des gattlings, ou des canons de char. Le cinquième type de larron est un plongeur capable de se dissimuler sous l'eau, de conduire toutes sortes de bateaux, d'utiliser des armes comme des lance-harpons. Il peut aussi déployer un ravissant petit canot pneumatique et embar-





Le café de la Paix en Normandie.


Du rough à un très bon rendu sur micro, il y a un grand pas.

quer ses autres camarades dedans, afin de les déposer sur une berge ou une crique discrète. Le sixième est l'espion, l'un des personnages les plus utiles : il est capable de se déguiser en Allemand et d'infiltrer les installations ennemies ; mais comme il maîtrise la langue teutonne, il est aussi capable de donner des ordres aux forces ennemies lorsqu'il est d'un grade supérieur. Mais il peut aussi être repéré, si quelqu'un le voit faire une chose bizarre, genre se curer le nez, tuer quelqu'un ou encore si on le trouve dans un endroit où il ne devrait pas être. Pour réutiliser cette possibilité, il devra se débrouiller pour faire disparaître tous les témoins. L'espion est très utile pour nettoyer la voie, pour faire pénétrer les autres dans un endroit. On trouve d'ailleurs plus d'une mission où il doit tuer un garde et permettre ainsi au reste du groupe de s'avancer. Dans le même genre de trip, il sait aussi se dissimuler sous une couche de sable ou de neige ou imiter les roseaux.

Il faut être très prudent avec le sniper, car il tue automatiquement mais ne possède généralement que très peu de munitions. Il faut en permanence jouer avec la ligne de vue pour le rendre le plus mortel possible.

Bien entendu, chacun des hommes possédera des compétences communes : courir, escalader des murs ou ramper, ou même rentrer dans des véhicules pour se cacher même s'il n'a pas la capacité de les conduire.


Le bonheur, c'est un peu comme un V2.




Trois morts et un type qui a un curseur dans l'œil, c'est la zone.

COMMANDOS, DES QUESTIONS À L'ÉQUIPE DE PYRO STUDIOS

Joystick : Qu'est-ce qui peut différencier Commandos d'autres jeux illustres tels que Jogged Allionce ou encore des jeux en temps réel, pour ce qui concerne le gameploy ?
Pyro Studios : Si vous essoyez de jouer à Commandos comme à un Warcroft ou pire, à un Diablo, il ne fait aucun doute que vous vous ferez tuer immédiatement. Ce jeu nécessite une gronde subtilité, une bonne perception temporelle et une bonne dose de réflexion. On perçoit le mieux ces différences dans la toute première mission, très didactique, où le joueur bénéficie d'une mine de renseignements pour la réussir. Nous avons fait extrêmement attention à la courbe d'apprentissoge du jeu, qui nous paraît être vraiment très bien calibrée et évolutive.

Joystick : Pourquoi avoir choisi le thème de la Deuxième Guerre mondiole ?
Pyro studio : Le gameplay d'un jeu se déroulant durant la Seconde Guerre mondiale offre de très nombreuses possibilités. Un jeu en temps réel se passant dans une époque contemporaine aurait impliqué la présence de tout le matériel moderne dont disposent les commandos ; et la gestion de tout cela aurait été bien trop fastidieuse pour le joueur. Il faut aussi avouer que par rapport à d'autres conflits, cette guerre-là fascine encore et toujours les foules. La guerre du Golfe, qui fut plus une plaisanterie qu'un conflit, aurait été particulièrement inadaptée. Mais il faut avouer que nous n'avons jamais pensé à une autre époque. Nous sommes tous plus ou moins des fanatiques de grands films comme «Les douze salopards», «Le Pont de la rivière Kwoï» ou encore «Les Canons de Navarone» avec David Niven.

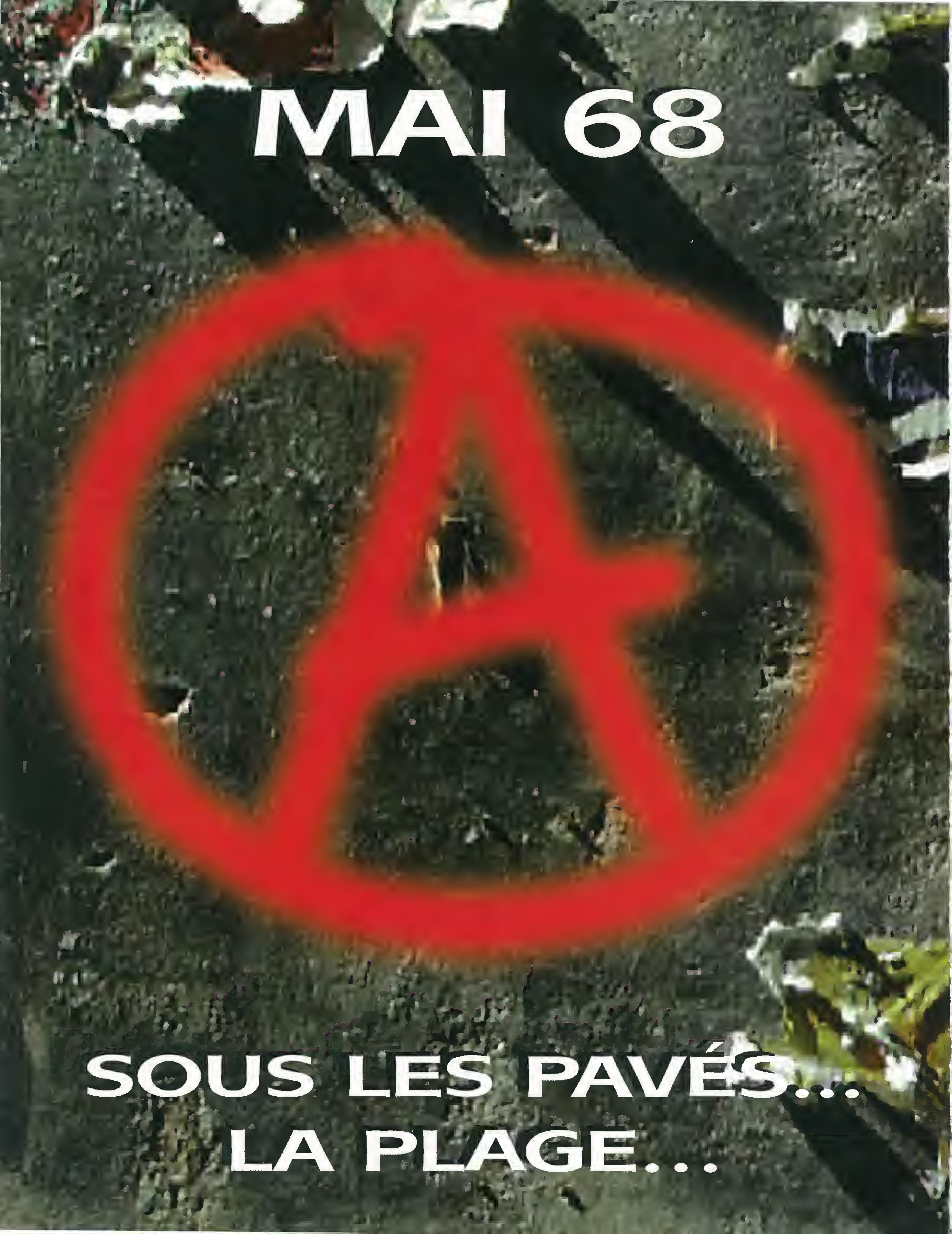
Joystick : Qu'en est-il des possibilités du moteur ? Il semble gérer les volumes d'une façon très précise.
Pyro studios : La ligne de vue et de tir est en effet calculée en trois dimensions. Les bâtiments, véhicules et autres objets présents sur le terrain sont représentés en mode texturé mais le moteur du jeu fait en sorte que tout ce qui est sur l'écran ou presque puisse être détruit, tant par les hommes que par les explosifs, à l'exception toutefois des constructions fortifiées. Dans une mission, par exemple, vous devrez vous échapper en camionnette. L'enceinte du camp est fermée par une barrière : soit vous choisirez de tuer la sentinelle, d'entrer dans sa guérite et d'actionner l'ouverture manuellement, soit carrément de foncer à travers la barrière et de la défoncer.

Joystick : Les missions sont-elles directives ?
Presque à chaque fois, vous vous trouverez devant plusieurs alternatives ; face à une patrouille ennemie, vous pourrez essayer de l'éliminer, de la commander grâce à l'espion, de l'induire en erreur en l'éloignant de l'objectif qu'elle surveille. Tout cela dépendra de votre envie du moment et de ce qui vous paraîtra le mieux adapté. Il n'y a jamais une façon linéaire de finir une mission, nous avons pris soin d'y incorporer souvent une bonne dizaine de façons de la finir. Dans aucune mission l'objectif primaire ne consistera en l'accomplissement d'une seule chose. Pendant chacune d'entre elles, vous pourrez tenter d'accomplir des actions supplémentaires après vous être acquitté de votre objectif principal, mais à vos risques et périls.

Joystick : Combien de temps faut-il pour finir la mission la plus longue ?
La mission la plus longue dure peut bien durer quatre heures avant d'être menée à bien. Vous vous apercevrez bien vite que les premières missions sont un jeu d'enfant. À partir de la seizième, les choses commenceront à se corser et à durer très très longtemps, certaines missions seront à réussir pendant un laps de temps donné, parfois non.
Au fur et à mesure de la progression dans la campagne, vous vous apercevrez assez facilement que vous devrez faire face à des ennemis de plus en plus expérimentés. Au début, leurs réactions seront plutôt timides, ils vous tiendront en joue sans trop savoir quoi faire... mais ensuite ils n'hésiteront pas à vous abattre sans sommation.

Joystick : Comment avez-vous défini le comportement des troupes ?
On a utilisé trois facteurs de perception pour les soldats ennemis : ce qu'ils voient, ce qu'ils entendent et ce qu'ils ressentent. Ils ont chacun leur propres objectifs, comme patrouiller par exemple. Mais à chacun d'entre eux sont attribués des objectifs prioritaires qu'ils tenteront d'accomplir si rien ne les dérange. En cas de rencontre avec vos hommes, ils pourront accomplir des actions comme donner l'alarme et ensuite vous tirer dessus, ou encore tenter de vous faire prisonnier au lieu de vous tuer. L'intelligence artificielle comportementale les fera parfois hésiter entre plusieurs options qui s'échelonnent entre leurs désirs et leurs ordres.
Nous pensons que ce jeu définit un nouveau standard dans l'intelligence artificielle. Mais attention, nous ne prétendons pas pour autant qu'il possède la meilleure intelligence artificielle jamais développée. Le moral influe aussi beaucoup sur les humains présents, car ils peuvent devenir de plus en plus nerveux au fur et à mesure qu'ils entendent des cris, des explosions ou qu'ils voient des cadavres.




MAI 68
SOUS LES PAVÉS...
LA PLAGE...


MAI 98
FORSAKEN™
SOUS LA TERRE
LE CARNAGE
PlayStation
NINTENDO 64
PC CD ROM
Monster
DIAMOND
SideWinder
Trucs et Astuces
au 36 15 ACCLAIM*
ou au 08 36 68 24 68*
Acclaim
*2,23 Fr/mn
MOSAÏQUE/

Reportage

PAR WANDA

Ils ne sont pas nombreux, les jeux qui proposent un environnement aussi riche que Wing Co. Et puis Chris Roberts avait tellement envie de raconter des histoires… Bref, tout ça valait bien un petit voyage. J'ai donc passé des heures et des heures à faire comme tout le monde sur un plateau de tournage : attendre. Des heures pendant lesquelles le metteur en scène, les techniciens et les acteurs peaufinent une scène qui fera 30 secondes à l'écran. Mais bon, j'ai quand même vu six minutes du film. Six minutes en deux jours : pas mal !



"Wing Comm



ander" le film

Ça y est ! Chris Roberts est enfin passé à la dimension supérieure. Un casting international, une équipe de techniciens réputés, des figurants en pagaille... Le plateau de Wing Commander est un des plus gros lieux de tournage du Luxembourg. Pourquoi venir au Luxembourg pour tourner un film américain, me direz-vous ? Pour des raisons fiscales, évidemment ! Le budget total du film, s'il avait été tourné aux États-Unis et dans des conditions normales, se serait élevé à 50 millions de dollars. En faisant appel à une société de production luxembourgeoise et en compressant au maximum les délais, le producteur du film a réussi à réduire la somme à 30 millions. Belle économie, n'est-ce pas ? Mais bon, en y réfléchissant, 30 millions, ça fait quand même une sacrée responsabilité. On est loin des 3 millions de dollars investis dans les séquences filmées de Wing Co IV.

Avec l'aide de ces deux grosses pointures que sont Thierry Arbogast's (le directeur de la photographie, césarisé pour "Le Cinquième Élément") et Peter Lamont (le chef décorateur, oscarisé pour "Titanic"), Chris Roberts a réussi à créer une ambiance particulière. L'univers n'est pas du tout clean ni idéalisé. L'espace est plutôt vu comme une grande poubelle, comme un univers étanche, presque étouffant, dans lequel se baladent toutes sortes de déchets. Les intérieurs sont petits, presque étriqués. Les éléments futuristes du décor se limitent aux vaisseaux spatiaux. Tout le reste est plutôt d'inspiration années quarante, ce qui ajoute un côté rétro qui se ressent dès l'entrée sur le plateau. Certaines scènes sont même tour-

CHRIS ROBERTS

Chris Roberts a développé son premier jeu vidéo à l'âge de 13 ans. Aujourd'hui, à 29 ans, il vit enfin pleinement ses deux passions de toujours : le jeu et le cinéma.

Joy : On a souvent reproché aux derniers Wing Commander d'être à mi-chemin entre jeux et films…

Chris : Ah non ! C'était avant tout des jeux. Pour moi, un bon jeu doit raconter une histoire, créer un univers propre. Dans la série des Wing Co, j'ai juste essayé de pousser encore plus loin l'immersion en ajoutant des séquences filmées. Mais maintenant, ça ne se justifie plus d'investir dans de telles séquences. On peut raconter la même histoire pour beaucoup moins, avec des persos digitalisés qui offrent plus de flexibilité et plus d'options.

Joy : Plus de séquences filmées dans les futurs jeux de Digital Anvil ?

Chris : Non. C'est fini. L'histoire est racontée avec des personnages digitalisés, des voix, du Motion Control et de la Motion Capture… C'est tout. Pour les séquences filmées, je suis passé à la dimension supérieure : le cinéma. Je voulais faire ce film depuis le début de la série des jeux.

Joy : Quelle est la différence entre un film et une scène filmée de jeu ?

Chris : Dans le jeu, je filmais juste les conversations entre personnages et c'était le joueur qui prenait en charge la partie action dans l'espace. Dans le film, il faut tout faire. C'est le même travail, mais avec plus de monde. Il faut juste être vigilant pour s'assurer que tout le monde va bien dans la même direction.

Joy : Comment avez-vous choisi les acteurs ?

Chris : Nous cherchions une combinaison de jeunes talents et de personnages plus vieux, plus forts. C'est l'histoire des débuts de Wing Commander. Blair a 21 ans, et Mark Hamill pouvait difficilement jouer ce rôle. Tout est neuf dans le film et ce n'est pas plus mal. Je ne fais pas un film seulement pour ceux qui connaissent la série des jeux. J'espère séduire beaucoup de monde et, si ça marche, tourner une suite.

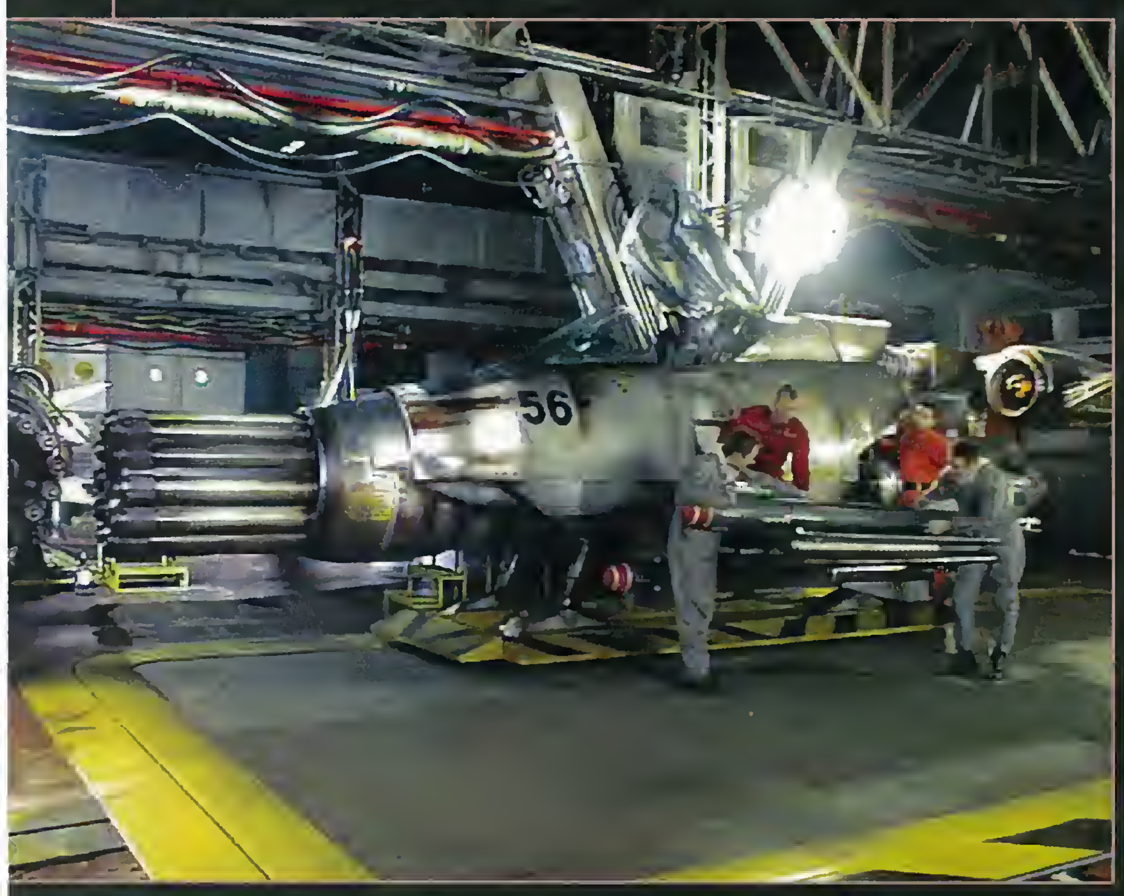


Exit les gros minous au look tout gentil ! Les Kilrathi du film ont vraiment une sale tronche.

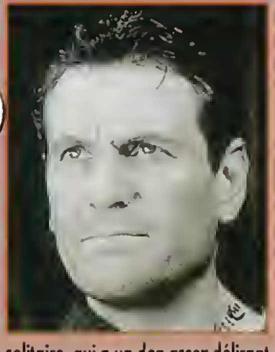


nées dans des couleurs monochromiques, avec des intérieurs soudain tout en bleu, ou tout en rouge, comme dans les vieux films de sous-marins. "Wing Commander" est donc un vrai film, qui devrait sortir l'année prochaine. L'histoire nous transporte au tout début de la série pour raconter la rencontre entre Blair et Deveraux. Les Kilrathi sont bien évidemment de la fête, et l'histoire d'amour se noue sur fond de guerre spatiale, avec trahison et sueurs froides à la clé. C'est d'abord un film d'action mais l'histoire, pour simpliste qu'elle soit, ne prend pas moins ses racines dans les plus vieilles angoisses de notre inconscient collectif. La volonté d'universalité se reflète d'ailleurs dans le choix des acteurs et la diversité des accents : accents français (Tchéky Karyo/Paladin), allemand (Jürgen Prochnow/Gerald), anglais (Saffron Burrows/Deveraux), américain (Freddie Prinze/Blair, Matthew Lillard/Maniac). Chris Roberts serait-il en train de nous lancer une série de la trempe des "Star Wars" ? C'est tout le mal qu'on peut lui souhaiter. Et grâce aux joies des produits dérivés, le petit jeu de figurines des personnages du film est déjà en projet pour Toys'r Us.

Suite le mois prochain…



TCHÉKY KARYO (PALADIN)



Tchéky Karyo est un de nos rares compatriotes à avoir tenté l'aventure internationale. Et ça fait maintenant plusieurs années qu'il y réussit pas mal. Paladin n'existe pas dans le jeu. C'est un personnage atypique, solitaire, qui a un don assez délirant pour voyager dans l'espace. C'est un "Pilgrim", un des plus anciens habitants de ce monde. Il a, avec Blair, un rapport privilégié.

Joy : Quelles sont les particularités de ce film ?

Tchéky : Le travail est le même que sur n'importe quel film. C'est un travail d'identification, mais avec la difficulté de la langue en plus et avec la notion de danger, omniprésente. On garde du recul et un certain sens de l'humour, mais on se bat quand même contre des forces inconnues. On navigue dans des endroits mystérieux, qui ne sont même pas marqués sur des cartes. On prend des décisions cruciales en l'espace d'une fraction de seconde, en risquant le crash à chaque instant. Et mine de rien, tout ça crée physiquement et émotionnellement des perles de sueur.

Joy : Que pensez-vous de Chris Roberts en tant que réalisateur ?

Tchéky : Chris est très conscient de tout ce qui est technique. On sent qu'il connaît très bien ce domaine. Et comme il maîtrise cette partie-là, il peut se concentrer sur le reste : le jeu des acteurs, l'histoire. C'est très fort, ça. Et comme il est ambitieux et qu'il a une arrogance qui le pousse à réussir, il s'en sort plutôt bien au final. Les rapports entre les personnages sont assez fouillés. Il a voulu donner de l'humanité à l'histoire et ne pas faire un film d'action et de science-fiction de plus.



FREDDIE PRINZE (BLAIR)

Freddie Prinze a 22 ans. C'est le seul vrai joueur de l'équipe, et ce film lui a offert son premier grand rôle. En tant que Blair, il prend la "succession" de Mark Hamill. Une succession qui nous ramène à l'origine de la saga des Wing Commander, à l'époque où le jeune Blair, tout frais émoulu de l'Académie de pilotage, prend ses premières responsabilités au sein d'un équipage... Et fait la connaissance de Deveraux.

Joy : Vous connaissez bien les jeux de Chris Roberts ?

Freddie : Non seulement je les connais, mais je les adore. Je jouais bien avant de vouloir être acteur. Quand le premier Wing Commander est sorti, j'avais 15 ans. Et j'ai continué à acheter les autres. Une partie de son argent vient de ma poche ! Avant Chris Roberts, c'était la course ou high score dans 99 % des jeux. Ce que Chris a apporté, c'est une histoire. Et on ne se battait plus pour un score, mais pour une noble cause. Et maintenant, tous les jeux de combat avec un peu de stratégie sont comme ça : MechWarrior 2, Crusader... Dans MechWarrior 2, les points que tu gagnes sont des points d'honneur. Tu te bats pour défendre ta planète, pour sa destinée. Tous les bons jeux ont cette dimension.

Joy : Ça doit donc vous faire plaisir de jouer dans le film...

Freddie : Quand mon agent m'a envoyé le script du film, je n'y croyais pas. Oh mon dieu ! Le film du jeu Wing Commander ! Dès le premier script, j'ai adoré l'histoire : une Deuxième Guerre mondiale 700 ans dans le futur. J'étais tellement excité à l'idée de pouvoir jouer dans ce film. Je pense que ça a dû achever de convaincre Chris que j'étais SON Blair.

Joy : Que pensez-vous de Chris Roberts en tant que réalisateur ?

Freddie : Chris est un super metteur en scène. Il comprend tout mieux que tout le monde car il a tout créé : le script, le film, les jeux... Tout vient de son imagination. Et travailler avec quelqu'un qui voulait en faire un film depuis si longtemps est extraordinaire car il voit des choses que personne ne voit. On se concentre sur sa scène, et il arrive. Il ajoute deux mots, et la scène s'éclaire sous un jour nouveau. Il a vachement de recul. Il ne marche pas au chronomètre. Il n'enchaîne pas les scènes comme une machine. Il prend son temps pour tirer le maximum de chaque plan, de chaque situation. Il fait un boulot formidable.

Les fonds bleus et verts serviront à l'incrustation d'images digitales, comme pour les combats dans l'espace.

SAFFRON BURROWS (DEVERAUX)



Saffron Burrows a 25 ans. Son expérience de mannequin l'a dégoûtée du milieu de la mode, mais lui a offert l'opportunité de jouer ses premiers petits rôles. Deveraux est son premier grand rôle. Seule femme parmi un équipage essentiellement masculin, Deveraux est le Wing Commander du vaisseau sur lequel débarque Blair.

Joy : Qu'aimez-vous dans ce film ?

Saffron : Jusqu'à présent, j'avais surtout joué des rôles de filles à problèmes, des rôles que j'adore mais qui se répétaient un peu. Là, mon personnage est complètement différent. Deveraux est très fermée, dure, froide, déterminée, mais dans le fond, elle a peur de la passion, elle a peur de vivre. C'est une super expérience. En plus, le film est beaucoup plus sombre que ce que je croyais au début. Il y a plus d'urgence. L'histoire est vachement inspirée par "Das Boot" (film allemand du début des années quatre-vingt), avec un bon goût de Deuxième Guerre mondiale et une histoire d'amour qui débute et qui chauffera sans doute un peu plus dans le prochain film. Finalement, c'est une histoire sur le racisme, sur la futilité de la guerre. Je viens d'une famille gauchiste activiste, et j'ai longtemps hésité entre le cinéma et la politique. Et puis j'ai vu les films de Ken Loach, de John Sayles, et j'ai compris que je pouvais marier mes deux passions en faisant des films à message, des films qui font réfléchir. Avec Wing Commander, on est encore loin de ceux de Ken Loach. Mais c'est un bon début.

Joy : Que pensez-vous de Chris Roberts en tant que réalisateur ?

Saffron : Ce qui est chouette, c'est qu'il comprend les gens. Sa mère est psychiatre ou quelque chose comme ça, alors il a de qui tenir. Il sait ce qu'il veut. Il a confiance en lui, et ce n'est pas évident pour un premier film, avec une aussi grosse équipe à gérer et autant d'argent en jeu.

Gros Plan

S'il est un jeu qui risque de créer la surprise lors de sa sortie en septembre, c'est bien Outcast. En Belgique, Appeal, la boîte de développement du jeu, se prépare dans l'effervescence à mettre un terme à près de deux ans de dur labeur. Après avoir eu la chance de voir tourner le soft durant quelques heures, la première pensée venant à l'esprit se résume en quelques mots : Outcast, c'est une usine à rêves.

Fishbone



GENRE
ACTION/ AVENTURE 3D
MACHINE
PC CD-ROM
ÉDITEUR
OCEAN
DÉVELOPPEUR
APPEAL
SORTIE PRÉVUE
SEPTEMBRE

Outcast

Un univers superbe et dépaysant





Appeal n'est pas encore une société très connue, et pour cause : Outcast n'est ni plus ni moins que sa première production. Mais cela ne signifie pas que ses fondateurs soient pour autant de jeunes apprentis programmeurs, car ces derniers sont à l'origine de titres comme Unreal (le vieux de chez Ubi Soft, hein, faut pas confondre) et Agony (de Psygnosis sur Amiga). Les anciens combattants se souviendront. Bien qu'Appeal ne l'avoue qu'à demi-mots, l'histoire d'Outcast fait immanquablement penser à celle de «Stargate», pour vous situer. Vous savez, ce film de merde. Non je l'ai pas dit. Mais pas de panique, j'ai dit que ça y faisait penser, pas que c'était «Stargate». En gros, un monde parallèle a été découvert par Kauffman et Xue, deux scientifiques. Les premières observations des deux balèzes du bulbe ont démontré la présence d'une planète sœur, ressemblant beaucoup à la Terre. Mais comme c'est un peu long à dire à chaque fois, planète sœur, les frères Bogdanov ont baptisé ce nouveau monde Adelpha. Faut dire qu'ils ont pris option grec au bac, les frérots, et qu'Adelpha ça veut dire planète sœur en grec. Bon, je sens que je suis en train de gonfler tout le monde, on va donc passer à la vitesse supersœur, euh flûte, supérieure.

■ ADELPHA, MONDE DE REVE

Comme il faut bien aller explorer ce nouveau monde, et que justement vous, Cutter Slade, n'avez rien de particulier à faire durant les six prochains millénaires, vous et vos collègues avez été désignés pour partir explorer cette nouvelle Terre. Il faut dire que vous êtes un militaire appartenant à un corps d'élite, et qu'il en faut plus pour vous impressionner.





Vous voici donc prêt à faire le grand saut à travers la porte dimensionnelle, et vos compagnons s'engagent l'un après l'autre vers l'inconnu. Tout se passe bien, et c'est donc à votre tour de faire le grand saut. Mais une fois de l'autre côté, surprise, tout le monde a purement et simplement disparu. Plus de matériel, plus d'hommes, non, juste vous et votre pistolet de service. Et c'est parti pour une exploration en bonne et due forme, dans un univers à la fois superbe et totalement dépaysant.

■ VOXEL FAIT DE LA RÉSISTANCE

Outcast est un jeu d'action/aventure entièrement réalisé en 3D. Rien d'exceptionnel de nos jours, allez-vous me répondre sur un ton désagréable. Eh bien si, car ce n'est pas de la 3D polygonale comme on en consomme par paquets de douze, mais du voxel. Ce type de moteur n'est pas très répandu, et pourtant il permet une gestion des volumes beaucoup plus convaincante que ses confrères polygonaux. Autre avantage, la gestion du relief est également plus précise dans le sens où les pieds du



Pour vous situer un peu, l'histoire d'Outcast fait penser à celle de "Stargate".



Outcast a vraiment de quoi contenter tout les types de joueurs.

personnage suivent exactement la topographie de l'endroit. Par exemple, lorsque vous montez sur un rocher, les deux pieds sont bien posés sur le sol, même si ces derniers ne se trouvent pas au même niveau. De plus, un système de squelette 3D permet au corps du héros de se déformer facilement et d'adopter une attitude humaine, quelle que soit sa position, et ce de manière non-précalculée. Pour le reste, Outcast bénéficie d'effets d'éclairage en temps réel, de mouvements de caméra interactive mais toutefois contrôlables, de bilinear filtering géré en soft, ou encore d'ondulation et de réflexion de l'eau absolument magnifiques. Bien que la configuration minimale annoncée soit un Pentium 166, il est clair que le Pentium II sera plus que recommandé pour profiter réellement de la très grande beauté du jeu. Les décors sont plus qu'envoûtants et, je me répète, totalement dépaysants. Adelpha est en fait composée de cinq régions distinctes (pour l'instant) : l'Ancien Monde (la forêt), les Marais, la Ville, les Montagnes et les Temples. Ces endroits sont loin d'être dénués d'habitants, et c'est justement là qu'intervient l'un des piliers de bar du programme : son moteur d'intelligence artificielle ou GAIA.



■ GAME'S ARTIFICIAL INTELLIGENCE AGENT

Sans entrer dans trop de considérations techniques assez peu ludiques, disons que GAIA est un système permettant à chaque animal ou personnage d'évoluer tout à fait individuellement dans le monde d'Adelpha. Concrètement, il s'agit de «nids de comportements» qui interagissent entre eux pour finalement aboutir à l'action finale. Outre la mémoire des événements, les deux stimuli à la base de ces prises de décision sont l'audition et la vue, ce qui ne condamnera donc pas le joueur à effectuer une action précise pour avancer dans l'aventure. Exemple : imaginons que vous deviez récupérer un objet situé sur une petite île, gardée par de nombreux autochtones. Plusieurs solutions s'offrent ainsi à vous. Soit vous rentrez dans le tas et tentez de blaster tout ce qui bouge, soit vous décidez d'utiliser la voie des eaux pour voler l'objet discrètement, soit vous faites du bruit dans un coin pour attirer les gardes pendant que vous faites le tour, soit encore vous attendez que deux gardes discutent et aient le dos tourné pour passer, etc. Ceci n'est qu'un exemple, mais tout le jeu sera basé autour de ce même concept

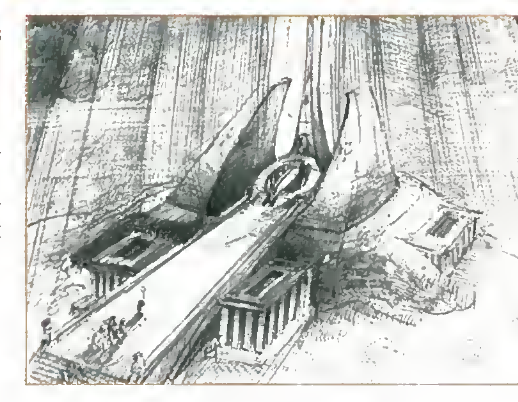






Tout le jeu sera basé sur la liberté d'action et de mouvement.

de liberté d'action. Je sais, ce n'est pas la première fois que l'on vous fait le coup de «la liberté totale d'action», mais pour le coup justement, il semble que cela ne soit pas simplement un argument marketing. En fait, Appeal considère qu'Outcast possède trois niveaux de jeu : la première couche est uniquement de l'action, la seconde est de la stratégie (résolution d'énigmes), et enfin la troisième touche a tout l'aspect de la négociation, l'argent et la discussion. De quoi contenter tous les types de joueurs, en quelque sorte.



UN HÉROS SÉVÈREMENT ÉQUIPÉ

Bien que les combats soient loin de résumer l'essentiel du gameplay, les armes que vous pourrez utiliser sont nombreuses. Les six armes de base sont déclinées en trois variations chacune, ce qui porte donc leur nombre à dix-huit si mes souvenirs de CE1 sont exacts. Outre votre gun de base, vous trouverez un laser, un fusil à plasma ou encore un lance-flammes, histoire de présenter l'humanité sous des jours agréables à nos nouveaux voisins. Toutes ces armes sont accompagnées d'effets de lumière impressionnants, et les plus puissantes provoquent une véritable pluie de débris. Mais vous aurez également quelques gadgets à votre disposition, comme un hologramme pour tromper l'ennemi, des bombes à retardement ou un radar vous indiquant la position du personnage le plus proche. Reste à parler des musiques, d'une rare qualité car composées par un musicien professionnel du cinéma. D'ailleurs, l'orchestration très symphonique a nécessité la participation d'un véritable orchestre classique et de vingt-quatre chanteurs. Rien que ça. Pour la petite histoire, sachez que le musicien a été recruté un peu par hasard, par l'intermédiaire des newsgroups. Voilà. On ne va pas s'étendre davantage car de toute façon la sortie du jeu n'est pas prévue avant la rentrée prochaine. Ce qui est sûr, c'est qu'Outcast a toutes les chances de figurer en bonne place dans la liste des jeux incontournables de la fin d'année, et que du coup on est super-content. Un peu de chauvinisme européen ne peut pas faire de mal. Non ?

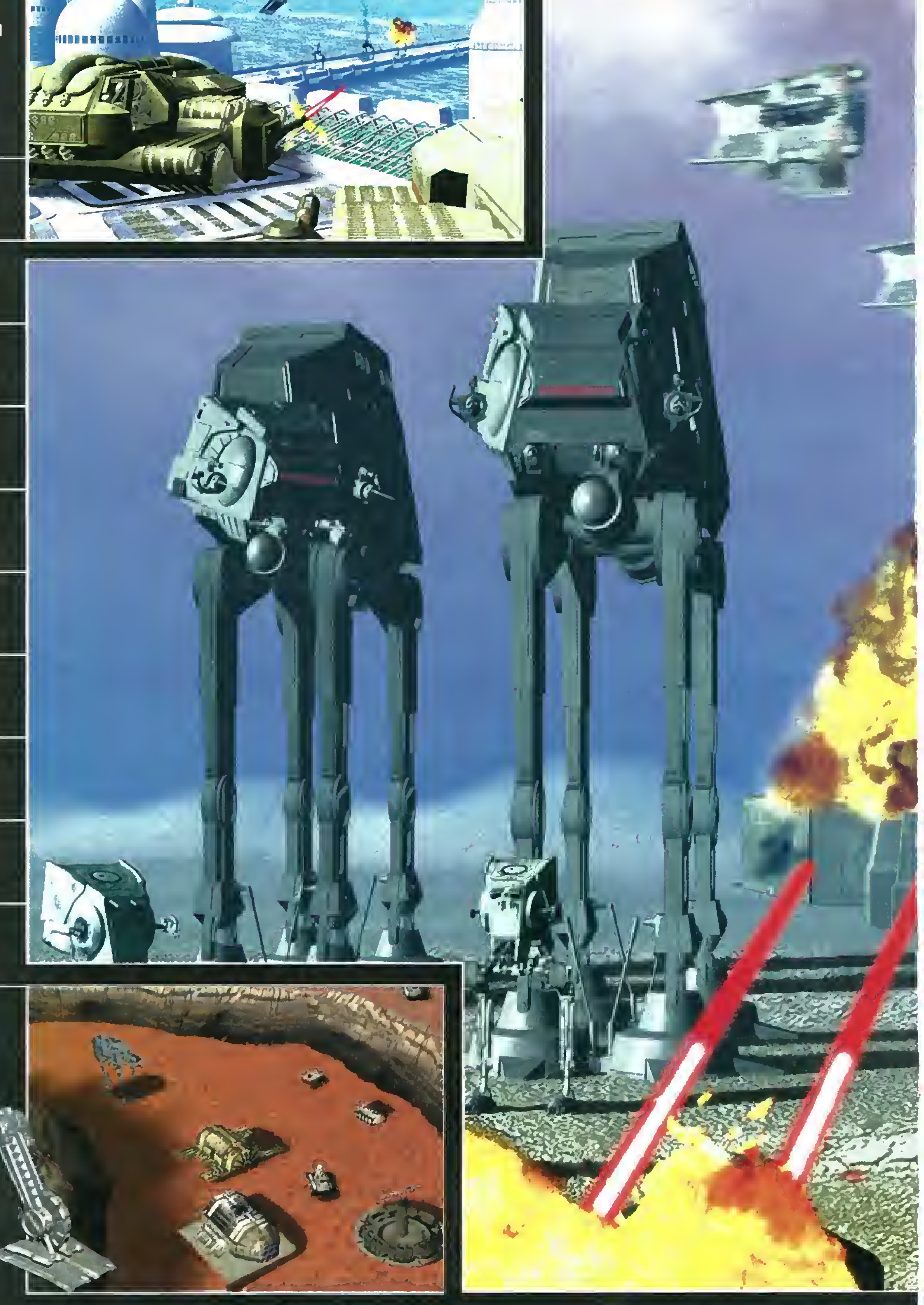




Reportage

PAR MORGAN

Fabuleux ! Qui n'a pas rêvé un jour de jouer à un jeu de stratégie temps réel à la sauce Star Wars ? Avec Force Commander, cela devient une réalité. Graphisme splendide entièrement en 3D, caméra mobile, représentation graphique à échelle réelle... tout y est ! Et tout ça devrait sortir vers la fin de l'année.



Force Comm





Des années que j'en rêvais ! Des années que je revoyais cette scène de l'Empire Contre-Attaque et que je m'imaginais général en chef des forces impériales qui venaient éradiquer la base rebelle sur Hoth. Un générateur à droite, une tourelle à gauche, quelques misérables snowspeeders au blindage inexistant... Ah, tous ces walkers à ma disposition pour mater cette base insignifiante... des années de fantasmes qui enfin vont devenir réalité !
Force Commander sera le premier jeu de stratégie temps réel de LucasArts et, évidemment, tout prendra place dans l'univers de Star Wars. L'histoire se déroule durant les trois épisodes de la trilogie. Le jeu commence sur Alderaan, capitale des forces rebelles, juste avant sa destruction par l'étoile de la mort et se termine aux environs de la bataille d'Endor et de la défaite de l'Empereur. L'histoire étant déjà connue par des millions de fans, « il n'aurait pas été très intéressant de revivre les combats spatiaux des films » précise Sean Clark, chef du projet. Leur choix s'est donc porté sur un jeu retraçant les combats au sol entre forces impériales et rebelles durant cette période.

GENERAL EN CHEF DES FORCES TERRESTRES

Certains combats s'imposent d'eux-mêmes, comme la bataille sur Hoth, mais d'autres étaient uniquement évoqués mais jamais vus dans les films, comme la bataille de Tatooine, destinée à préparer la nouvelle base rebelle avant l'attaque de la deuxième Etoile de la Mort. Une histoire linéaire pour respecter l'esprit des films. Le jeu vous propose d'incarner l'une ou l'autre force en présence selon votre goût : le fameux choix entre côté clair ou obscur de la Force. Ce sera donc deux campagnes différentes avec chacune 18 missions. Au long de votre périple, vous visiterez des endroits aussi célèbres que les étendues glacées de Hoth, les vallées luxuriantes d'Alderaan, le désert rouge de Kessel, la cité impériale de Coruscant, Tatooine, Yavin, etc. Les mondes se divisent en quatre catégories : glace, sable, plaine et métal (villes). Chacune d'entre elle utilisent une représentation graphique spécifique, une végétation différente, etc. Mon seul regret est qu'ils aient décidé de ne pas intégrer Endor, ses forêts et ses ewoks à cause de la trop grande complexité 3D engendrée par tant d'arbres à la fois. Dommage, ça.

UNE REPRESENTATION GRAPHIQUE ORIGINALE...

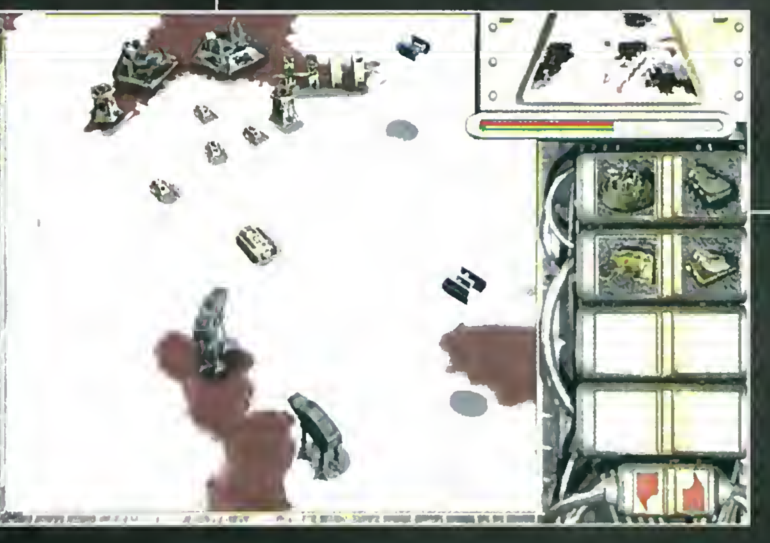
En parlant de 3D, vous constaterez que l'équipe de développement a opté pour une représentation visuelle tout à fait unique. Une sorte de perspective 3D où le joueur peut déplacer la caméra de visualisation à sa guise. Nombre des jeux de ce type se sont contentés d'un mode de représentation fixe en vue de dessus " qui ne permet pas au joueur de s'immerger complètement dans la bataille ". Le monde et les unités sont donc entièrement en 3D temps réel et le joueur peut déplacer à sa guise son regard, s'éloigner, zoomer, pivoter... cela permet aussi de rendre les dimensions des différentes unités et du décor plus vraisemblables. Un Tauntaun doit être démesuré face à la taille d'un homme pour rendre son impression de puissance et de résistance.

...ET EFFICACE !

De même, une montagne doit être réellement très haute pour donner le sentiment d'être sur une vraie planète. Il est vrai que, jusqu'à maintenant, dans des jeux comme Warcraft II, Red Alert ou Dark Reign, le relief n'est pas très probant : les montagnes sont des collines, les arbres font la taille

GENRE :
STRATÉGIE/TEMPS RÉEL
DISTRIBUTEUR :
UBI SOFT
DÉVELOPPEUR :
LUCASARTS
SORTIE PRÉVUE : FIN 98





Force Commander





des hommes, et les mers sont de vagues lacs artificiels format piscine. Il n'y a guère que Total Annihilation à avoir fait un effort. « Tout ces rapports de tailles permettent d'utiliser une stratégie de jeu bien plus riche et variée et de faire en sorte que le joueur l'utilise instinctivement parce qu'il le voit.» rajoute Sean. Cela permet aussi de profiter réellement du terrain pour les lignes de mire et la physique du monde. Il est logique que dans une vallée encaissée, la visibilité soit limitée et que l'on ne voit pas arriver l'ennemi avant le dernier moment. D'où la nécessité d'un contrôle du terrain intelligent. Il est bien connu que nombres de grandes batailles ont été remportées par des stratèges qui tiraient au maximum profit du terrain. Pour la gestion de la physique, un véhicule roulant (tank) ou marchant (walkers) augmentera sa vitesse dans une pente et ralentira dans une montée. Les positions élevées sont donc plus intéressantes pour des actions éclairs. Bien sûr, toutes les unités à principe gravitationnel (hover, motos, etc.) ne seront pas affectées.

Le graphisme très haut de gamme renforce aussi ce sentiment d'immersion. Pour permettre une résolution maximale et un affichage suffisamment rapide, ils utilisent deux modes de visualisation et deux densités de textures. Un bâtiment de 200 polygones en mode rapproché changera automatiquement en une version " allégée " de 50 polygones à une certaine distance. Idem pour la qualité de la texture. Le résultat graphique est très satisfaisant et quasi transparent pour l'utilisateur.

CARTES 3D UNIQUEMENT

Mais toutes ces améliorations ont un coût : il sera nécessaire de posséder une carte gérant direct 3D pour en profiter. D'ici la sortie du jeu, cela ne devrait poser aucun problème car tous les PC en seront probablement équipés par défaut. Pour l'instant, il faut admettre que le résultat final en terme de vitesse d'affichage est assez lent. Toutefois, il s'agit d'une version très primaire du moteur (voir encadré) et il est donc difficile de savoir quel sera le résultat final. Force Commander, malgré sa représentation graphique originale est-il uniquement un jeu de stratégie temps réel comme tant d'autres à cela près qu'il utilise l'univers de Star Wars ? Face à des Total Annihilation 2, Starcraft ou Command & Conquer 3, " il est évident que la jouabilité est un élément déterminant. En aucun cas il ne s'agit de faire un jeu moyen qui sous prétexte d'utiliser une référence aussi célèbre fera oublier aux joueurs la qualité intrinsèque du produit ", affirme Sean. " Nous utilisons des tonnes d'options désormais classiques comme les groupes d'unités, les formations ou les déplacements par étape. Mais nous avons aussi opté pour un choix de jeu un peu différent. Tout l'aspect " ressource/production " est minimisé pour faire la part belle à l'action pure et la stratégie ". Privilégier les batailles au détriment de la construction de bases et la collecte d'énergie, minéraux ou autre types de ressources, n'est après tout pas une si mauvaise idée.

8 ORCS POUR LA MINE ET 5 POUR LE BOIS

Souvent très répétitif, cette phase finit en effet par lasser. Une fois que l'on a compris dans quel ordre construire ses bâtiments et à quel rythme collecter les richesses, il faut bien admettre que c'est plutôt lassant. Mais attention je n'ai pas dit que cette phase disparaissait dans Force Commander. Toutefois, les développeurs partent du principe que l'Empire, par exemple, possède des ressources énormes et qu'il paraît difficile de les limiter. Le choix stratégique se fera plus durant la bataille que dans les mines d'or. Pour l'anecdote, puisqu'on en parle, les ressources seront différentes selon les planètes : épice et eau (récolte de l'humidité) pour les déserts, bois pour les plaines et forêts, etc. L'aspect graphique a été travaillé en fonction des différences entre l'Empire et les forces rebelles. Les premiers étant riches, ils produisent des unités flambant neuves alors que les autres recyclent le métal et assemblent des pièces bout à bout de façon bricolo. L'esprit du film est toujours là. Cela n'a d'ailleurs pas été évident car la majorité des véhicules décrits jusqu'alors dans ce monde sont des vaisseaux spatiaux, avec un nombre d'unités au sol assez faible. Ils leur a fallu créer une flopée de véhicules inédits, répondant au style, coût, possibilité technologique du monde et ensuite faire approuver par LucasFilm chacun d'entre eux.





LUCAS PREHISTOIRE ?



Sean Clark, chef de projet sur Force Commander.

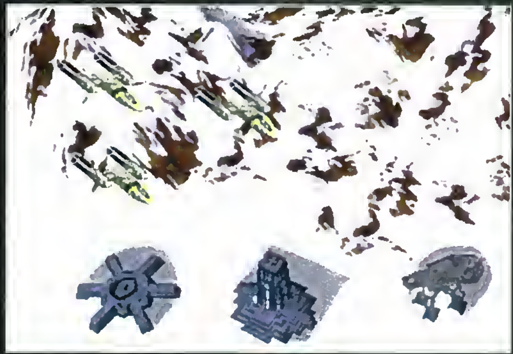
Depuis plusieurs années, les jeux LucasArts ne s'illustrent pos par leur madernisme. Les programmes sant archi-simples et n'obardent que de vieilles valeurs sûres. Mais depuis la perte d'intérêt du public des jeux d'aventures en 2D qui a fait leur succès, Lucas cherche à recentrer san activité. Actian 3D avec Jedi Knight, Simul'actian avec lo série des X-Wing, stratégie avec After Life et Rebellion, éducatifs (Martimer) sans parler des Indiana Jones Adventures, Ballblazer au autre Hercules et Moster af Terras Kassi. En terme de qualité de jeu, il est clair que c'est très inégal. Bien sur, l'univers Stor Wars fait taujours vendre, mols est-ce suffisant ? Retirez por exemple le fait que Jedi Knight utilise ce thème. A la place mettez un chevalier en armure avec une épée, des manstres du genre orcs, tralls et autres... Il faut admettre que ça ne serait plus vraiment un jeu aussi attrayant. Sean Clark, ancien responsable de projet de The Dig (un autre succès très « mitigé «) a vaulu créer Force Commander depuis 3 ans. Fasciné depuis par Total Annihilation, il avait besoin d'une équipe à la hauteur pour concurrencer ce type de jeu. Des Warcraft ou Cammand & Canquer ne se sont pos faits en un jaur et nécessitent des programmeurs hars pairs. A cette fin, il a mis en place une équipe de petits nouveaux. Bien qu'assez inexpérimentés, ils ant un esprit taut frais et ils sant très mativés. Un chaix délicat qui, an l'espère, sera payant. Pour le mament Force Cammander est très attractif et sera peut être l'amorce de la nouvelle tendance de LucasArts : mains de praduits, plus de qualité.



Au final, il en y a une quarantaine par camp, plus une vingtaine d'unités " neutres " (jawas, chasseurs de primes, etc.). La balance des forces en présence a été une autre camplication. La supériorité militaire incontestable de l'Empire rendait la création de missions très délicate.

UN JEU À VALEUR AJOUTÉE

De nouveaux véhicules originaux ont donc fait leur apparition pour compenser un peu cet aspect. Camme cette " sauterelle " métallique capable de bondir très haut et de retomber directement au centre d'une base ennemie pour débarquer des unités.
Camme je le disais, Force Cammander, c'est un rêve devenu réalité pour beaucoup de joueurs. L'intégratian du jeu de stratégie temps réel à un monde aussi riche ajaute un aspect aventure qui fait tant défaut à d'autres produits du même genre. C'était déjà le cas avec Jedi Knight qui, en proposant



d'incarner un chevalier Jedi, proposait un chaix plus exaltant à mon gaût qu'un Quake sans âme. Toutefois, Jedi Knight n'avait en aucune mesure un mateur de jeu équivalent à celui de Quake. Plus lent, plus mache, plus buggé... bref les programmeurs de LucasArts ne sant pas forcément les plus fortiches, mais finalement, est-ce que cela est essentiel ? Beaucoup de joueurs préfèrent un thème intéressant, quitte à ce que le jeu soit un peu mains révolutiannaire. Pour Force Commander, c'est le cas. Beaucoup d'options " classiques " manquent à l'appel : éditeur de niveau, éclairage caloré, terrain qui se défarme sous les impacts, effets spéciaux au campte-gauttes (fumée dynamique, explasians avec niveaux de transparence, etc.). Comparativement à un Cammand & Canquer 3 (voir le repartage dans ce numéro), il s'agit d'une apprache très différente. Mais après taut, est-il nécessaire de comparer ce qui ne peut pas l'être : l'un est technologiquement très haut de gamme et l'autre privilégie le rêve des joueurs.

Bien que le jeu sait afficiellement annoncé pour la fin d'année, cette date ne me semble pas très réaliste étant danné le stade de développement du produit. A vue de nez, j'imagine qu'il faudra patienter jusqu'à février-mars pour pauvoir y jauer. ■



Scene # Shot# 01
Desc: An AT-ST is firing.



Scene # Shot# 01
Desc: A second AT-ST enters frame b.g.



Scene # Shot# 01
Desc: A third AT-ST enters frame f.g.

Force Com

Gros Plan

Bah ça, des jeux de Mechwarrior, on en a déjà vu des tonnes. Tandis qu'Earthsiege 3 de Sierra tarde à pointer ses lasers, qu'Activision se console comme il peut avec Heavy Gear, Microprose a fini par s'acoquiner avec FASA Interactive, les créateurs du Battletech originel, pour nous pondre leur MechCommander. Grand bien leur fasse.

Iansolo







MechCo

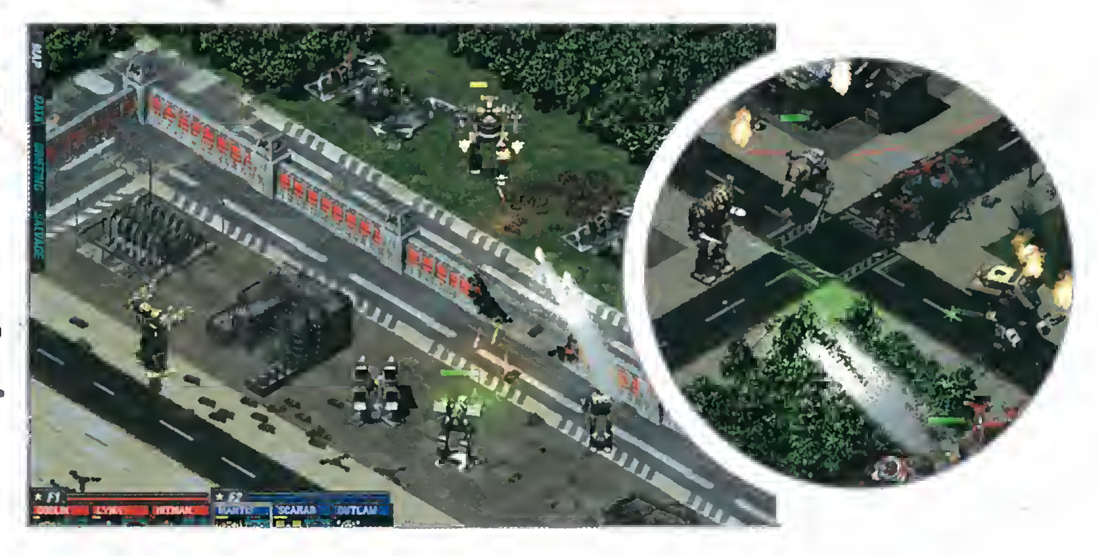


Les guerriers Mech, les Mechwarriors, sont un peu l'équivalent futuriste des chevaliers d'antan. A défaut de se trimballer en armures scintillantes sur des chevaux caparaçonnés, ces gros frimeurs se la jouent dans des titans d'acier, de gigantesques robots de plusieurs tonnes et quelques dizaines de mètres de haut. Ben ouais, on est au XXVIIIe siècle et faut bien ça pour s'éclater !

C'est la FASA qui avait inventé le genre avec son jeu de plateau fétiche : Battletech™. Activision lui a donné ses lettres de noblesse sur micro en programmant le superbe Mechwarrior 2 et Mercenaries, la suite, plus orienté sur la gestion des robots et de leur armement. Irrité de voir Activision se faire du pognon avec leur bébé, FASA a finalement récupéré sa licence et annonce deux jeux : un soft plutôt orienté action en vue interne, et ce MechCommander au bon goût de stratégie temps réel qui, à contre-courant des produits actuels, renoue avec la vue isométrique

■ BIENVENUE DANS L'INNER SPHERE...

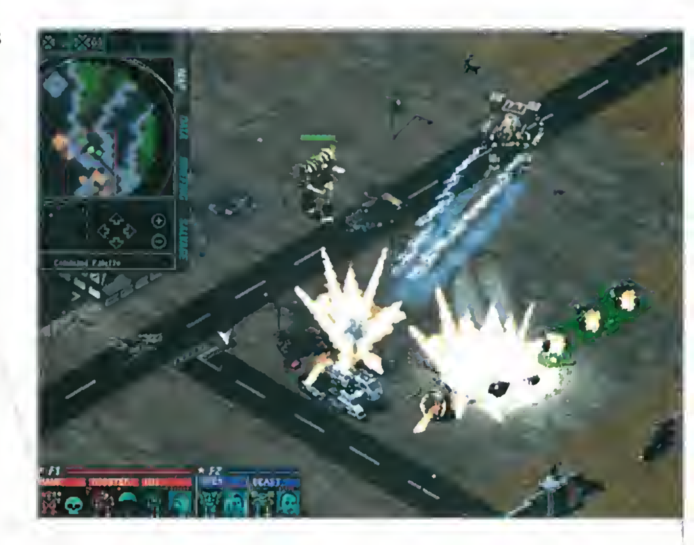
... la sphère intérieure de la galaxie d'où essaye de nous déloger un ennemi apparemment supérieur : le clan des Faucons de Jade. Tiens c'est marrant cette obsession qu'ont les scénaristes de jeux pour le nom "Jade" (Jade Champion dans Interstate, Mara Jade dans JK : MOTS..., y z'on fait un stage chez les Chinois ou quoi ?) Quoi qu'il en soit, vous vous retrouverez à la tête d'une escouade de Battlemechs, aussi appelés "lance". A défaut de les piloter en vue interne, MechCommander va nous donner la grande satisfaction de jouer les designers de gros robots. Que ce soit le Raven, le Madcat ou l'Atlas, plus de 18 châssis seront proposés au petit bricoleur fou, histoire qu'il se concocte des Golgoths sur mesure avant d'aller propager la bonne parole sur les champs de bataille du troisième millénaire. Le positionnement des armes, des dissipateurs de chaleur, la couleur de la fourrure sur le volant, euh... disons tout ce qui fait la joie de vivre du battletech-maniaque devrait être dispo dans MechCommander pour effectuer des tonnes de combinaisons. Concrètement, MC se présente en SVGA et en vue isométrique. D'accélération 3D point du tout, puisque les graphs



Bien entendu, vous pourrez vous faire un Mech sur mesure.

sont réalisés en bitmap avec, semble-t-il, un grand soin dans les animations (100 000 frames au total pour tous les mechs). Les modèles ont été créés sur stations Silicon Graphics, ce qui nous fait une belle jambe mais qui est toujours classe dans le dossier de presse. Vous verrez donc vos jolis robots piquer un sprint dans la steppe, marcher lourdement sur des routes défoncées par les obus, effectuer de bien beaux tirs de barrage, aller gaillardement défoncer les immeubles ou même tomber à genoux sous le coup d'un feu ennemi particulièrement nourri. Très marrant, surtout que l'unité peut ensuite se relever avec autant de grâce qu'une girafe, avant d'aller coller une droite au fâcheux trop entreprenant. L'interface est très intuitive et on dispose d'une vue radar et de deux niveaux de zoom, ce qui sera bien pratique pour avoir une vision d'ensemble des bastons. Le moteur devrait d'ailleurs supporter l'affichage de 24 mechs simultanément à l'écran. On n'en n' attendait pas moins.

Sans conteste, l'aspect le plus passionnant de ce style de soft est la gestion du matos. En plus des options de jeu en réseau local et sur Internet, MechCommander consistera en une campagne de trente missions. Votre capacité à gérer correctement vos ressources tout au long des missions sera donc la clé du succès. Tan tan tan tan ! En outre, vos mechs survivants pourront acquérir de l'expérience au fur et à mesure des combats. Mais le meilleur dans tout ça reste "le salvage "qui désigne votre capacité à traîner sur le champ de bataille après l'affrontement pour essayer de gauler le maximum de matériel réutilisable. A vous les super lance-roquettes, les jets... d'autant plus appétissants que vous les chouravez à l'ennemi. Mais laissons plutôt l'un des développeurs du jeu, Franck Savage (ça s'invente pas un nom pareil), directeur technique de MechCommander, nous en parler.



mmander

GENRE PLATEAU/ACTION/STRATÉGIE TEMPS RÉEL
ÉDITEUR MICROPROSE
DÉVELOPPEUR FASA INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE JUILLET
JOUABLE SUR PENTIUM 133 32 MO

Interview de Franck Savage
Directeur technique de MechCommander

Joystick : La phase de logistique semble avoir une grande importance dans MechCommander, n'est-il pas ?

Franck Savage : Nous avons terminé la phase de logistique il y a un mois, et en commençant à jouer, on s'est rendu compte que c'était vraiment crucial... ce dont nous nous doutions dès le début en fait. Nous voulions que le joueur puisse arriver dans l'écran de logistique pour trifouiller ses mechs, leur rajouter de l'armure, changer leur pilote, en recruter de nouveaux, acheter de nouveaux équipements, et ainsi de suite. Il ne fait pas de doute que très vite, le joueur s'apercevra que plus il passe de temps à régler cette logistique, plus il se sentira à l'aise pour affronter la mission suivante, c'est garanti. "Qu'est-ce que je veux donner comme mission aux p'tits gars ? Est-ce que je dois retirer toutes les armes courte portée et équiper ce mech avec des armes à long rayon d'action ? Est-ce que c'est mieux d'avoir une unité polyvalente mais finalement moyenne en tout ou, au contraire, une unité très spécialisée qui assure..." Tout repose sur vos épaules : qui va faire quoi dans la mission et quel l'équipement qui en découle.

Joystick : Comment intervient la gestion des ressources ?

F. Savage : Vous récupérez du nouveau matériel en combattant, ce qui n'a rien à voir avec tous ces jeux de stratégie où vous pouvez miner pendant un moment avant de créer une horde d'unités. Vous n'aurez jamais une horde dans MehCommander... (rires) ; au contraire, vous avez un nombre de ressources extrêmement limité. En fait, vous gagnerez des points de ressource en accomplissant les objectifs de la mission, mais pas que ça, puisque vous pourrez gagner plus en fonction des risques que vous prendrez. Par exemple, dans une mission, le nombre d'unités est limité, disons quatre. Une autre chose est le tonnage maximum : vous ne pourrez pas le dépasser en équipant vos Mechs. Nous avons donc ces deux variables et si vous parvenez à gagner le combat avec, mettons, moins de tonnage, vous récupérerez davantage de points de ressource.

Joystick : Est-ce que les missions de la campagne s'enchaînent de manière linéaire ?

F. Savage : A l'origine, ce devait être non linéaire. J'ai perdu cette mission, ok, on m'en file une avec un objectif un peu moins dur, ou au contraire c'est trop facile et le programme me conduit à une mission plus complexe... Mais ça faisait un paramètre supplémentaire à gérer, ce que nous ne voulions pas. Une autre raison c'est que, finalement, dans MechCommander, chaque joueur va se retrouver dans une mission donnée avec un équipement et des Mechs différents. De même, un joueur qui rejouerait la campagne entière se retrouvera en définitive avec des forces différentes par rapport à la partie précédente. Donc, dans MechCommander, c'est le salvage, la gestion des Mechs, la manière dont progressent les pilotes qui entraînent le renouvellement dans l'approche des différentes missions.

Joystick : Parlez-nous du gameplay.

F. Savage : Vous pourrez commander jusqu'à trois "lances". Le MechCommander n'a pas de précédent dans l'univers original de Battletech mais il a été introduit il y a deux ans dans la fiction quand nous avons commencé le développement. L'idée était que l'Inner Sphère avait besoin de quelque chose de balèze à opposer aux clans (les clans ont une réelle supériorité technologique, de meilleurs guerriers...) Il fallait quelqu'un capable de regarder le champ de bataille de plus haut, le MechCommander.

Joystick : Wow ! Certains des personnages du jeu sont-ils tirés de l'univers existant ?

F. Savage : Non, rien n'a été tiré des bouquins. La personne qui vous donne vos briefings est une "colonel". C'est la même que vous retrouverez dans tout le jeu. En fait, dans l'univers Battletech d'origine, l'accent est mis davantage sur les unités que sur les personnalités. Les Clans sont plus individualistes, mais du côté de l'Inner Sphère, à moins d'être prince Davion ou Steiner, peu importe le nom du gars. Qui est le commandant du 43[e] des Faucons de la Lyre ? Baf. Les Faucons du 43[e] vont se battre tous les jours et leur commander se fait buter toutes les semaines. C'est la vie.

Joystick : On pourra contrôler 12 Mechs simultanément, comment ça va se passer ?

F. Savage : Nous nous sommes aperçu, lors des tests, qu'il était plutôt facile de contrôler un





MechCommander Interview de Franck Savage (suite)



"lance" une fois que l'on a un peu d'expérience. Certes, avec quatre Mechs, c'est simple, mais au-delà de six, il est moins évident de contrôler exactement ce que font les unités. Mais bon, vous ne voulez pas forcément utiliser toutes vos unités en même temps. Vous pouvez vouloir garder des Mechs en réserve ou mettre de côté toutes les unités sauf celle spécialisée qui convient à une situation donnée.

Mais surtout, on ne voulait pas déléguer à l'Intelligence Artificielle le contrôle de l'action. Au début, nous avions testé avec une IA qui faisait tout. Ça marchait bien, trop bien, probablement mieux que si le joueur contrôlait les combats. Et on s'est retrouvé avec un screensaver... (rires). Finalement, les Mechs ont une part d'initiative, ils peuvent désobéir (ce qui est renforcé par les voix digitalisées différentes suivant les pilotes) mais en définitive, on a toujours besoin du MechCommander pour tout coordonner.

Joystick : Vous gérez l'équivalent d'un "fog of war" ?

F. Savage : Pas vraiment. Quand vous explorez le terrain en début de mission, vous révélez des zones cachées dans l'ombre. Nous voulions cet aspect exploration, comme si les choses surgissaient au fur et à mesure de votre approche. Par contre, une fois découvert le terrain, il n'est plus nécessaire, par exemple, de garder un Mech au sommet d'une colline pour rafraîchir la vue alors que les bâtiments à attaquer ont déjà été repérés. Les Mechs sont là pour effectuer leur boulot et pas pour faire les poireaux. Pas question de laisser glander une unité quand on n'en a que douze.

Joystick : On pourra donner des ordres une fois la pause enclenchée ?

F. Savage : Pour l'instant, on ne peut pas. Je ne pense pas que nous voulions d'ailleurs que ce soit possible. Il faut garder un certain rythme dans la mission. Et quand les choses doivent commencer à échapper à votre contrôle, eh bien, ça doit arriver. Ce sera progressif. Si vous perdez le contrôle de vos unités, c'est que vous avez pris une mauvaise décision tactique, et c'est trop tard.

Joystick : Est-ce qu'il y aura des points de navigation programmables (navpoints) ?

F. Savage : Nous avions inclu des navpoints dans MechCommander mais le résultat n'était pas satisfaisant et nous les avons virés. On pourra toujours les rajouter mais je ne pense pas que ce soit vraiment crucial pour le gameplay.

Joystick : Comment va fonctionner le mode multijoueur ?

F. Savage : Nous gérons pour l'instant un maximum de trois joueurs contre trois autres joueurs, chacun commandant un "lance". Dans le pire des cas, ce sera un duel, un joueur contre un autre, chacun commandant douze Mechs. Nous n'avions pas prévu le multijoueur à l'origine. Pourtant, les tests nous ont montré que cela fonctionnait très bien et c'est maintenant une option très importante de MechCommander.

Joystick : Y a-t-il des cartes ou des missions spécialement prévues pour le multijoueur ?

F. Savage : Oui. Nous ne savons pas encore combien de cartes sortiront, cela dépendra du temps que nous aurons avant la sortie du jeu. Mais ce qui est sûr, c'est que nous prévoyons d'être dynamiques sur notre site Web, de proposer régulièrement de nouvelles cartes, de nouvelles missions.

Parmi les autres caractéristiques du mode multi, on pourra jouer le clan. Les élémentaux ne seront pas autorisés. En revanche, on pourra commander des tanks.

Joystick : Quel niveau de règles Battletech intégrez-vous ?

F. Savage : Nous avons démarré avec un hybride entre les règles de niveau 2 et celles de niveau 3. Mais nous nous sommes rendu compte qu'une grande partie de ces règles ne fonctionnaient pas en temps réel. La plupart des règles de Battletech sont conçues pour des tours de dix secondes. Si les armes ne devaient tirer que toutes les dix secondes... Un autre problème se situait au niveau des portées des armes. Nous voulions concentrer les combats à deux écrans de distance, pas plus. En suivant les règles Battletech originales, les Mechs auraient dû tirer à 15 ou 20 écrans de distance !

Il y a aussi un autre aspect que nous avons retiré, c'est la gestion de l'échauffement. Il était vain de donner des ordres de gestion du refroidissement dans un jeu temps réel. Au final, nous avons créé des pilotes qui gèrent bien naturellement cette contrainte, et ça a cessé d'être un facteur d'importance.

Joystick : Est-ce que la notion d'honneur des Clans entre en ligne de compte ?

F. Savage : Oui et non. Elle intervient mais nous ne voulons pas non plus que les Mechs fassent sécession et commencent à se lancer des duels à la face. C'est la chose la plus étrange à expliquer aux joueurs : finalement, les Mechs des Clans doivent quand même se plier aux règles.

Joystick : Que prévoyez-vous dans le futur pour MechCommander ?

F. Savage : Nous voulons étendre le système... Nous désirons offrir aux joueurs des éditeurs de scénarios et de terrain. Ce ne sera pas intégré (NDA: c'est pourtant prévu dans le dossier de presse) dans la version qui va sortir. Nous disposons déjà d'un superbe éditeur, très puissant et vraiment facile à utiliser... pour quelqu'un qui a développé le jeu pendant des mois. Évidemment, c'est pas le genre de truc que vous pouvez balancer entre les mains de n'importe qui et espérer qu'il arrive à s'en dépatouiller. Donc, on aura un autre éditeur, mieux adapté, mais pas tout de suite. La seconde chose, c'est l'Artificial Brain Language (ABL) qui fonctionne essentiellement à deux niveaux. Il y a le premier niveau où on peut régler un ensemble de variables pour dire : "Je veux que cette unité soit agressive, qu'elle bouge comme ça à tel moment, etc." Puis il y a l'autre niveau : "Maintenant, je veux que tu me fasses ça : calcule l'heuristique pour ces gars, trouve lequel a la plus grande portée sur le champ de bataille, etc." Vous vous retrouvez à vous demander comment les p'tits gars "pensent" réellement, comment je raisonnerais en étant dans ce type de véhicule. Ces deux niveaux sont radicalement différents. C'est dans ce second niveau que nous aimerions voir tous les programmeurs, les passionnés, les fêlés, les gros accros qui ne vivent que pour ça, se pencher pour faire leur bidouillage et se tailler un jeu sur mesure.

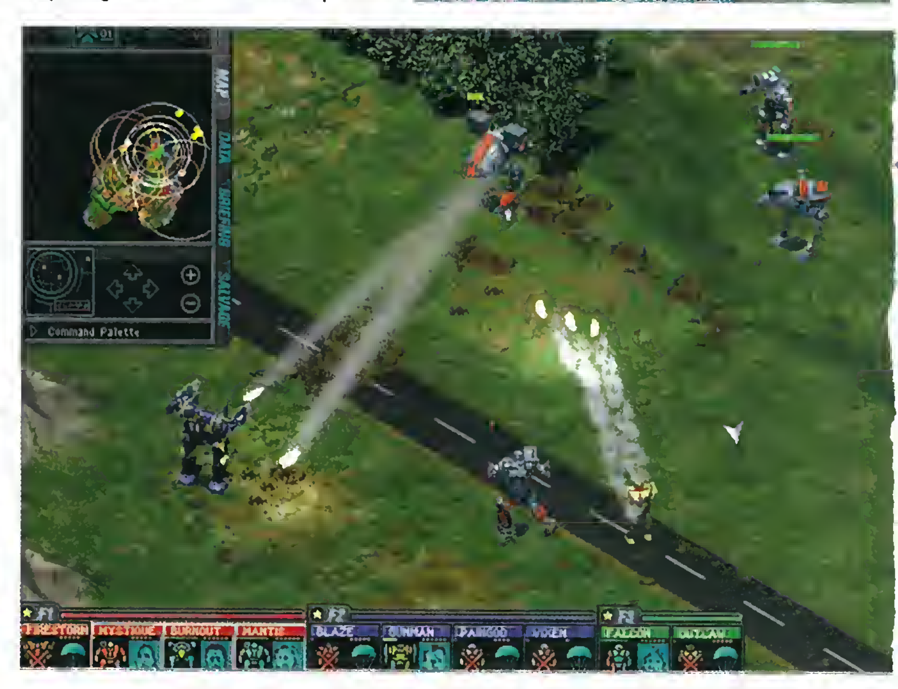
Joystick : Une sorte de Quake C ?

F. Savage : Oui, c'est ça.

(Propos recueillis sur Internet)







Pour trouver plus rapide que la Voodoo2



il vous reste la magie noire.

Se déplacer à la vitesse de la lumière ? Ce n'est pas sorcier ! 3D Blaster™ Voodoo2 offre une vitesse inégalée dans vos jeux 3D, grâce à ses 3 processeurs fonctionnant en parallèle. Laissez-vous envoûter par la magie : ses performances, sa qualité d'image, ses effets 3D et sa jouabilité en font la carte la plus rapide de la planète. Et si une carte Voodoo2 ne vous suffisait pas, vous pouvez toujours en installer deux et doubler les performances ! 3D Blaster Voodoo2 est la seule carte accélératrice 3D assez envoûtante pour porter le nom officiel Voodoo2 de 3Dfx™ Interactive.

Rendez-vous chez votre revendeur le plus proche et initiez-vous sans attendre à la magie de 3D Blaster Voodoo2. Appelez le 01 39 20 86 03 et recevez gratuitement votre CD ROM de démonstration Creative.

Caractéristiques et spécifications

- Jusqu'à 12 Mo de mémoire ultra rapide pour des performances maximales
- Gère 180 000 000 texels à la seconde
- Multiplie par 3 le nombre d'images par seconde de la première Voodoo 3Dfx™
- Le standard d'accélération 3D le plus suivi par l'industrie du jeu.
- Livrée avec 4 jeux complets fantastiques : G-Police, Ultimate Race Pro, Actua Soccer 2 et Incoming.



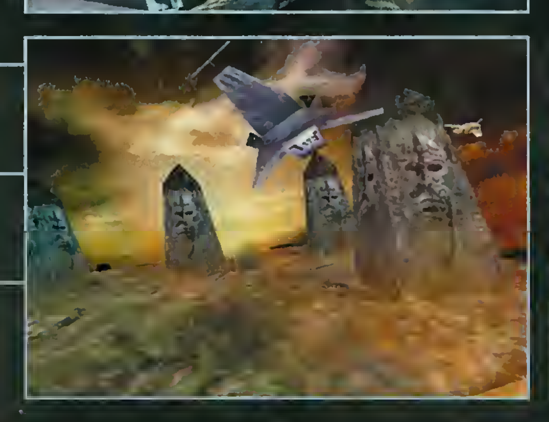
C'est clair, votre PC a du potentiel !



WWW.SOUNDBLASTER.COM

PAR WANDA

Je vous l'ai déjà dit le mois dernier : lors du Gamestock 98 de Microsoft, c'est Urban Assault qui m'a le plus impressionnée. Alors ce mois-ci, comme j'étais en Allemagne pour le CeBIT, j'ai décidé de pousser jusqu'à Berlin, histoire de rencontrer les développeurs. Eh bien, vous savez quoi ? Il me plaît de plus en plus, ce jeu.





Urban Ass





Quatre indicateurs de niveau en haut de l'écran. Neuf icônes en bas. On est loin de la surenchère battlezonienne.







A l'heure où toute la rédac' ne jure plus que par Battlezone, je pense qu'il est temps d'ajouter un peu de piment à cette situation honteusement monopolistique. Et puis tiens, j'en profite pour jeter mon pavé dans la mare : puisqu'il faut absolument trouver un inventeur au genre action/stratégie, pourquoi tout de suite l'imaginer américain, hein ? Pourquoi pas allemand ? À Berlin, ça fait quatre ans que les coyotes de Terratools bossent sur un jeu de ce type. Ouais. Urban Assault. Un jeu à la première personne en 3D temps réel - genre action, quoi - avec des missions où il faut déployer sa base, créer des unités, latter des factions adverses en gérant ses ressources et ses unités sur le terrain - genre stratégie, quoi. Un clone de Battlezone ? Pas vraiment. On est loin de l'univers "graphically correct" de Battlezone. Urban Assault est sombre, comme taillé à la serpe. Il respire l'ambiance post-apocalyptique. C'est un vrai jeu de hard core gamer. D'ailleurs, les programmeurs viennent d'Allemagne de l'Est. "Et là bas, comme vous dirait Bob Arctor, on trouve soit des pirates, soit des codeurs." Eux, ils ont donc choisi le code.

Les trois poulains de Billou reviennent de loin (cf. encadrés). Mais dès le départ, toutes les bonnes idées qui font l'intérêt actuel d'Urban Assault étaient là, comme la carte transparente et la possibilité de changer de véhicule d'un simple clic. Cette carte transparente, en particulier, est un vrai bonheur. Je crois que c'est elle qui m'a donné envie de jouer. Sans interférer le moins du monde avec la partie action, elle permet de superviser les différentes actions en cours tout en participant de manière active aux combats. Elle offre une telle simplicité d'utilisation, un tel sentiment de maîtrise ! L'interface dans son ensemble est particulièrement bien foutue. Microsoft s'est d'ailleurs beaucoup battu pour faire réduire le nombre des icônes à manipuler au cours du jeu.

L'IA pour la gestion des véhicules et des collisions a elle aussi évolué continuellement au cours des quatre années de développement du jeu. Quant à l'IA stratégique, elle a été entièrement réécrite quatre fois, la dernière datant de novembre dernier. Andreas (le plus timide de la bande) a développé une IA dynamique, pour créer un équilibre entre choses prévisibles et évènements aléatoires. Pour éviter, par exemple, que le fait d'atteindre tel bâtiment déclenche toujours la même réponse de la part de l'ennemi. Dans Urban Assault, deux ennemis peuvent tout à coup coopérer contre le joueur. L'idée, c'est de ne jamais faire deux fois la même mission.

GENRE ACTION/ STRATÉGIE TEMPS RÉEL
ÉDITEUR MICROSOFT
DÉVELOPPEUR TERRATOOLS
SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE
TECHNOLOGIES SUPPORTÉES
MMX, FORCE-FEEDBACK (DIRECTINPUT), DIRECT3D, TCP/IP, IPX, MODEM



La première version d'Urban Assault comptait deux hélicos et deux tanks. Maintenant, il y a cinquante-cinq véhicules différents. En multi, il n'y aura aucune limitation de véhicules, mais on ne pourra pas jouer à plus de quatre.





Etant Direct3D, le jeu sera accéléré par toutes les cartes 3D du marché.

DAMNED ! ENCORE CINQ MOIS À ATTENDRE AVANT DE JOUER

Il n'existe qu'un seul niveau de difficulté du jeu. Mais l'arbre des missions fait qu'on a toujours le choix entre plusieurs missions et qu'on peut à tout moment revenir dans n'importe laquelle des missions qu'on a terminées, pour la retrouver telle qu'on l'a quittée. Si une mission semble trop difficile, il suffit d'en choisir une autre. Autre détail : on a le droit d'emmener cinq véhicules d'un niveau sur l'autre. (Ce nombre augmente en fonction du nombre de battlestations ennemies qu'on a tuées. Il y a généralement plus d'une station mère par niveau, mais il se peut aussi qu'elles s'anéantissent entre elles.) Si en arrivant dans le niveau suivant, on se rend compte que d'autres véhicules auraient été mieux appropriés, il suffit de revenir à la mission précédente et de faire un autre choix de véhicules.

Tout ceci s'annonce plutôt bien, non ? À cinq mois de la sortie du jeu, il ne reste plus à Bernd, Andre et Andreas qu'à finir la programmation multijoueur et le support de toutes les cartes 3D du marché. En plus des derniers petits ajustements du gameplay, évidemment. Chacun des quarante niveaux du jeu leur a demandé en moyenne quinze jours de boulot. Ils ont d'abord été testés en interne, puis par Microsoft. Aujourd'hui, seuls trois des niveaux de la fin, assez lourds, ne sont pas encore parfaits. Mais il leur reste quatre sessions de milestones (le processus d'échange entre l'éditeur et le développeur) pour régler ces derniers détails. Ça devrait amplement suffire.

LA SAGA URBAN ASSAULT

1995

Époque solo. Le jeu est développé pour Amiga. La carte transparente est déjà présente, mais on reconnaît bien le style Amiga. L'interface est essentiellement en texte.









1996

Époque Warner. Le jeu est porté sous DOS et l'interface entièrement réécrite. Les icônes font leur apparition et remplacent le texte.

1997

Époque Microsoft. Le jeu est porté sous Windows 95. Développement avec DirectX, et notamment Direct3D. L'interface est une fois de plus réécrite.









Époque Microsoft. Rationalisation de l'interface : les barres de niveaux sont placées en haut de l'écran et seules huit icônes réchappent au massacre. Ce qui a changé au niveau graphique, autre le niveau de détail qui a été amélioré, c'est essentiellement la variété. Variété des bâtiments, variété des véhicules, variété des paysages et des ciels.

INTERVIEW

Joystick : Comment tout ceci a-t-il commencé ?

Bernd : Nous nous sommes connus ò l'école. En 1992, Andreo o commencé ò programmer un moteur 3D sur Amigo 3000. Et puis il est venu me voir. C'est lui qui o porlé de jeux lo première fois. À l'époque, j'étois étudiont en onimotion ò l'École de cinémo de Berlin.

Andre : En 1992, c'étoit lo gronde époque de Doom. Tout le monde vouloit foire des shoots et nous oussi. Mois lo véritoble histoire de Urbon Assoult o commencé en novembre 1994. Nous sommes ollés ò un congrès Amigo ò Cologne et nous ovons découvert Mogic Corpet. C'étoit exoctement le type de jeu qu'on ovoit envie de foire. On y o joué et derrière nous, quelqu'un s'est mis ò nous donner des conseils. On s'est retourné, c'étoit Peter Molyneux en personne ! On n'y croyoit pos. On o oppelé ço le «Choc Mogic Corpet». En rentront de Cologne, on o décidé de se mettre sérieusement ò notre jeu.

Joystick : Urban Assault, au départ, c'était quoi ?

Bernd : Ce que je voulois foire, c'est un jeu ovec des cités sombres, et ovec une grosse Bottlestotion qui foisoit opporoître des ovions dons le ciel, tel un dieu qui bolonce des sorts. Et lo deuxième idée, c'étoit lo possibilité de chonger de véhicule. C'est pour ço que dès le déport, on vouloit un grond nombre de véhicules.

Andre : Nous ovons commencé ò programmer ò trois. C'étoit une époque très étronge. Tout ce que nous sovions, c'est que nous voulions foire un jeu. Mois nous n'ovions oucune idée de lo foçon dont on olloit le vendre. Au début de l'été 1995, nous ovons envoyé des démos ò tous les éditeurs ollemonds. Mois personne ne nous o répondu.

[illegible]

Andre : Chez Worner, c'étoit une opproche clossique d'éditeur, ovec seulement un chef de projet pour nous encodrer. Chez Microsoft, il y o ò Seottle une équipe de vingt personnes qui trovoille ò temps plein sur Urbon Assoult. Comme un pool de ressources. Et puis ils sovent mener ò terme un projet d'envergure. Ils ont une méthode pour tout. Lo moindre étope est déjò bolisée. Ço peut poroître un peu lourd et ço n'est certes pos toujours focile ò vivre, mois ço o le mérite de tout posser en revue, ce qui nous foit gogner beoucoup de temps. C'est pro, quoi.

Bernd : Et ou finol, c'est vroiment très ogréoble pour nous.



Bernd, c'est l'artiste de la famille.

On soit qu'on est entre de bonnes moins, que notre jeu ouro les meilleures chonces et on peut se concentrer sur lo portie qui nous intéresse, c'est-ò-dire le cœur du jeu : le moteur, le grophisme, l'IA et le son. Eux prennent en chorge les porties chiontes, comme lo locolisotion ou lo rédoction des monuels.

[illegible]

Bernd : Tous les mois, nous envoyons lo dernière version d'Urbon Assoult ò Seottle. Microsoft lo teste ò tous les niveoux : interfoce, gomeploy, etc. Choque mois, il y o environ cinq cents personnes qui y jouent et qui donnent leur ovis sur le jeu. Et choque mois, Microsoft foit un job extroordinoire qui consiste ò synthétiser lo somme des informotions qu'ils ont recueillies et ò nous livrer un digest ovec les points crucioux qu'on doit trovoiller.

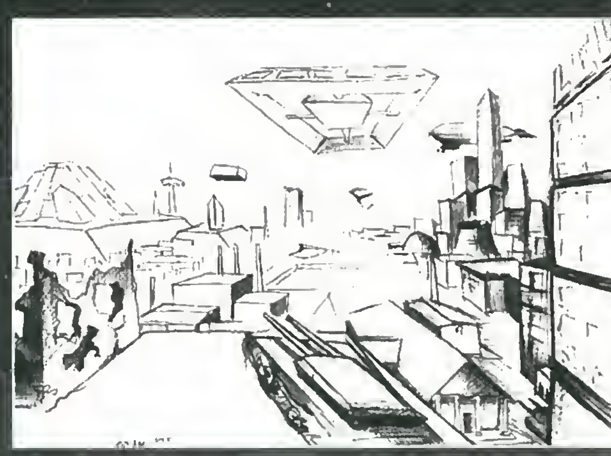
[illegible]

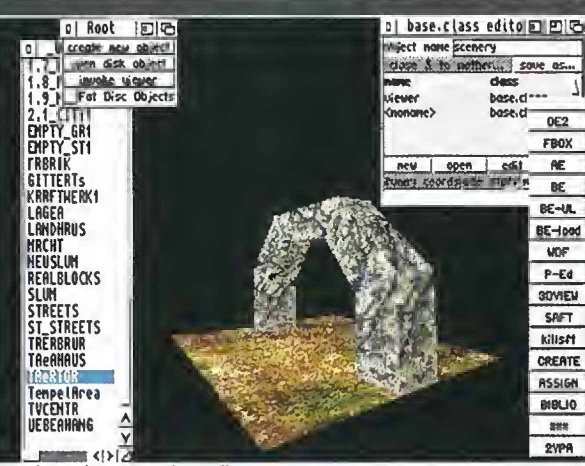
Bernd : On est contents. Le jeu est en troin de se terminer. On opporte les dernières touches qui vont lui permettre d'être porfoit, d'être comme on l'ovoit imoginé. Et oprès toutes ces onnées, j'oi toujours outont de ploisir ò jouer ò ce jeu. J'y posse des heures. Et ço, c'est plutôt bon signe. Donc tout vo bien, vroiment.

Andre : Même si le projet o duré longtemps, même si on o dû jeter 80 % du code, ce qui compte, c'est qu'on n'o pos orrêté d'y trovoiller. Donc il o toujours gordé son intérêt pour nous. Avec le recul, nous nous rendons compte ò quel point nous n'y connoissions rien ou début. On ouroit pu foire ce jeu en un on et demi si on ovoit bossé dès le déport dons les conditions octuelles. Et c'est bien ce qu'on compte foire ovec notre prochoin jeu.



Andreas Flemming (IA), Andre Weissflog (code principal) et Bernd Beyreuther (graphisme) devant l'entrée de Terratools. La veille de ma visite, Microsoft avait donné son accord final pour le lancement du jeu. Go !





Pour le graphisme, Bernd travoille toujours sur son Amigo, avec ses propres outils de développement, notamment un modeleur 3D et un modeleur de textures qu'Andrea a développé pour lui.

Urban Assault est un vrai jeu de Hard-Core Gamer





Gros Plan

V2000, ça vous évoque quoi ? Un feuilleton débile fer de lance d'une chaîne de télé mort-née dont le héros était une caisse ? Une technologie sans avenir de Philips qui proposait une alternative au Betamax et au VHS ? Ou un jeu classique des bécanes 8 bits ? Si vous avez répondu «oui» à la deuxième ou à la troisième proposition, vous avez tous un peu raison. Super, non ?





Une des araignées gros modèle qui parcourent le jeu.



Votre base et vos petits esclaves.

V2000

GENRE ARCADE/ACTION 3D **ÉDITEUR** GROLIER INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR FRONTIER DEVELOPMENT **SORTIE PRÉVUE** RENTRÉE 98



Virus fait partie de ces jeux inoubliables pour ceux qui ont passé des centaines d'heures dessus, que ce soit sur ST, Amiga ou d'autres machines illustres. Tiens, cette intro me dit quelque chose, j'ai comme l'impression d'avoir déjà écrit ça pour Sentinel, le mois dernier. Tiens, Sentinel, un autre de ces grands revenants. Bah, ne nous plaignons pas, Virus est l'un des meilleurs, il est certainement en tête des jeux que j'avais envie de voir resurgir un beau jour, aux côtés de softs comme Midwinter ou Carrier Command.

■ INVASION EXTRATERRESTRE

Virus et V2000 sont des jeux d'arcade/action où l'on pilote un vaisseau mi-hovercraft mi-hélicoptère dans des paysages en 3D vus sous des angles de caméras assez originaux. Le joueur devra faire face à une invasion d'extraterrestres au sein de nombreuses régions, jusqu'à aller porter le conflit chez eux. Pour l'aider, sur chacun de ces mondes se trouvent des bases où il peut faire le plein de munitions et d'équipements. Dans celles-ci, travaillent aussi des scientifiques cherchant à produire des armes et des objets qui augmenteront les capacités du vaisseau de façon très diverse. Mais tous ces mondes ne sont pas vides, loin s'en faut : ils regorgent de petits habitants que vous aurez à protéger des envahisseurs pour les réduire en esclavage et les obliger à bosser pour vous (c'est le prix à payer, c'est comme ça) en tant qu'ouvriers spécialisés. V2000, contrairement à son illustre prédécesseur, regorge de puzzles qui vous aideront à finir le jeu ; mieux encore, vous devrez vous balader de mondes en mondes, parfois même revenir pour pouvoir résoudre une énigme qui vous permettra de franchir un niveau, car dans chaque monde il y a souvent bien des choses à faire et à découvrir. L'accent a été mis cette fois sur les animations et les effets graphiques, superbes. Les différents mondes regroupent à la fois des types de terrains et des époques. On trouve par exemple un monde de prairies situé dans un contexte médiéval avec ses châteaux et ses villages. Pêle-mêle, le vaisseau fera le tour d'univers sous-marins, de glace, de jungle ou de déserts. Il y a une trentaine de niveaux dans tout le jeu. Chacun d'entre eux possède ses propres objets, bâtiments, paysages et créatures.

Virus était un petit chef-d'œuvre, il y a de grandes chances pour que l'essai V2000 soit transformé plus de dix ans plus tard.

Bob Arctor



> "...Se débarrasser de l'aspect mécanique, saccadé et froid..."





Entretien avec David Braben

L'auteur de Virus et de V2000 n'est pas à proprement parler un inconnu : en effet, David Braben n'est rien moins que le créateur de l'un des premiers jeux de simulation spatiale : Elite. Il nous a bien gentiment reçus dans les locaux de Frontier Development, situés dans les ravissants faubourgs suburbains de Cambridge. Mais Braben ne se repose pas pour autant sur ses lauriers. Il continue en effet à programmer des jeux, d'où l'entretien qui suit :

Joystick : Quel est Le premier jeu que tu aies programmé pour le PC ?
D. Braben : Une adaptation de Virus, mais la puissance des processeurs de l'époque était ridicule, et le graphisme était en EGA. J'étais beaucoup plus satisfait de la version ST ou Amiga. Tout simplement, parce que la version PC était trop lente, tu volais un peu et hop tu étais mort.

Joystick : Quel était le véritable challenge technique de V2000 ?
D. Braben : L'un des buts à atteindre était de se débarrasser de l'aspect mécanique, saccadé et froid, bref informatique. Et d'essayer de rendre le jeu le plus vivant, le plus "organique" possible.

Joystick : Penses-tu que le premier Virus souffrait de cette sorte d'aspect ?
D. Braben : Comparé à cette nouvelle version, bien sûr. Mais si on se remet dans le contexte d'alors, il demeure l'un des meilleurs jeux bénéficiant d'un mode en 3D. À l'époque, c'était l'un des premiers à avoir incorporé des éclairages et des ombrages en temps réel.

Joystick : Et la version Archimede (ordinateur d'Acorn utilisant le processeur RISC) ?
D. Braben : L'Archimede était très puissant (32 bits). Virus est toujours le best-seller des jeux sur l'Archimede. Il s'était vendu à 12 ou 13 000 copies. Ce qui était plutôt bien pour l'époque. Le problème était que l'Archimede était trop cher.



Joystick : D'où t'est venue l'idée de programmer Virus ?
D. Braben : À l'époque, c'était plus une idée venant du pur aspect technique que du gameplay : je voulais surtout jouer avec des paysages, un monde en 3D, je détestais les mondes plats et sans reliefs comme celui de Battlezone (celui de l'époque).

Joystick : Et V2000 ?
D. Braben : Je ne pensais pas vraiment à concevoir un nouveau Virus, mais le rédacteur en chef d'un journal de jeux anglais, qui est un ami et un fan du premier jeu, me tannait pour que je fasse une suite, à un tel point que l'idée prenait de plus en plus forme dans mon esprit. En même temps, je voyais les possibilités techniques que j'avais tant attendues prendre forme, telle que la possibilité d'animer des créatures en temps réel sans passer par la Motion Capture.

Joystick : Peux-tu me parler de l'un des progrès techniques que tu as introduits dans V2000 ?
D. Braben : Je vois tellement de jeux aux terrains magnifiques, mais gâchés par des monstres qui s'y déplacent avec tellement de maladresse. Si vous avez un terrain, aussi beau soit-il, sa qualité peut être facilement foutue en l'air par des mouvements de créatures patinant sur sa surface. Pour V2000, nous avons pris soin de relier les séquences d'animation des membres des monstres avec la surface du jeu. Cela donne des possibilités inédites, comme par exemple de voir des créatures marcher les unes sur les autres avec autant de réalisme que si elles évoluaient sur une parcelle de paysage. Cela simplifie aussi beaucoup les choses, car vous pouvez lâcher les créatures sur un terrain que vous avez défini exactement comme vous le vouliez. Dans d'autres jeux, vous avez à créer des

Entretien avec David Braben (suite)

"passages" aplatis pour que les monstres puissent évoluer avec facilité et crédibilité, et ceux-ci sont généralement visibles par les joueurs. L'exemple qui me vient le plus facilement à l'esprit, dans ce cas, est Turok.

Joystick : Quels outils avez-vous utilisés pour ces animations ?

D. Braben : Nous avons nos propres outils. Lorsque quelqu'un connaît le monde des jeux vidéo et le graphisme, il peut souvent voir quel logiciel a été utilisé pour concevoir un jeu. Et comme tu as des méthodes et des styles vraiment différents pour calculer une animation, tu te dis : tiens, ça c'est du 3D Studio, du Wavefront. Bon, c'est sûr que cela représente plus de travail, mais cela possède un avantage encore plus grand : quand tu trouves un problème dans un de ces programmes commerciaux, tu ne peux pas y faire grand-chose. Tu ne peux pas prendre ton téléphone pour appeler Autodesk et dire : "Euh les gars, il y a un bug, il faut qu'il soit modifié pour demain !" (rires). Le fait d'avoir des outils propriétaires et de pouvoir modifier leur source est un avantage énorme.
Le deuxième problème est que 3D Studio et Wavefront sont conçus pour faire un certain type d'animations et pour fabriquer des formes très polygonées sous de multiples positions, ce qui occupe une place énorme dans la mémoire. Cela pose d'ailleurs un gros problème dans la version PlayStation. Avec notre méthode, nous arrivons à avoir un flux important et régulier d'étapes, par seconde. L'avantage de ce calcul en temps réel est qu'en regardant les créatures bouger, on peut savoir à l'avance ce qu'elles vont faire. Par exemple, si vous observez un dragon battre de l'aile d'une certaine façon, vous pourrez facilement dire s'il va vous plonger dessus. Tout ceci rend le jeu beaucoup plus intuitif et plus évident. Si par exemple tu tournes ces animations sur "off", le jeu devient au moins dix fois plus dur.

Joystick : Des opinions sur le "game design" de maintenant.

D. Braben : Eh bien, les jeux deviennent de plus en plus chers à réaliser. Apparemment, il devient de plus en plus dur de faire un jeu basé sur une idée nouvelle. La grande majorité des productions de maintenant sont des Doom ou des Command and Conquer-like. Il y en a de très bons bien sûr, mais ils ne sont jamais fondamentalement différents des précédents. Je peux comprendre cela, mais je trouve que c'est bien regrettable. Je ne voudrais pas avoir une vingtaine de copies de Quake et je préfère plutôt voir apparaître chaque mois, comme au temps de l'Amiga, de nouveaux concepts, bons ou mauvais. Par exemple, si quelqu'un créait Sentinel de nos jours et qu'il le présentait à un éditeur, je suis persuadé qu'il n'y aurait aucun espoir que l'éditeur en question soit impressionné par son potentiel et son gameplay incroyable. Je pense qu'il y a une idée dans l'air, chez les éditeurs, celle d'attendre qu'un jeu proposé ressemble à quelque chose déjà publié, de façon à ce qu'ils puissent voir à l'avance comment vont se comporter les ventes. C'est effrayant, car cela fait entrer la créativité dans une boucle sans fin. Ce qui est vraiment terrible, c'est que tout cela est dirigé par l'argent, c'est inévitable bien sûr mais on pourrait espérer plus d'inventivité et d'expérimentation.

Joystick : Pour toi, c'est la faute des éditeurs ?

D. Braben : Non, je pense que la faute est à partager avec les développeurs. Dans un sens, et du point de vue du développeur, c'est aussi très rassurant de savoir que vous allez vendre x milliers d'exemplaires. Cela ôte une bonne partie du boulot et de l'inquiétude, et permet aux gars du Marketing de profiter de la très longue expérience acquise.

Joystick : Et à propos d'Elite, verra-t-on une suite ?

D. Braben : Eh bien, je suis terriblement déçu par First Encounter, je pense qu'il n'était pas terrible. Beaucoup de gens ont été très déçus, et il n'y a pas grand-chose à dire dessus. Mais j'aimerais faire un nouvel Elite. Frontier était un jeu économique plutôt qu'arcade, j'ai été assez critiqué là-dessus par les amateurs. Elite occupe une grande place dans le cœur des fans, ainsi que dans le mien. J'aimerais faire un compromis entre les deux styles de jeux.

Joystick : Que préférais-tu dans Elite ?

D. Braben : J'aimais l'idée des dogfights de vaisseaux. La partie gestion était très importante, car elle collait tous les éléments du jeu ensemble. Sans cela, le jeu est moins intéressant : vous avez besoin de cette partie pour améliorer le vaisseau.

Joystick : Et Wing Commander ?

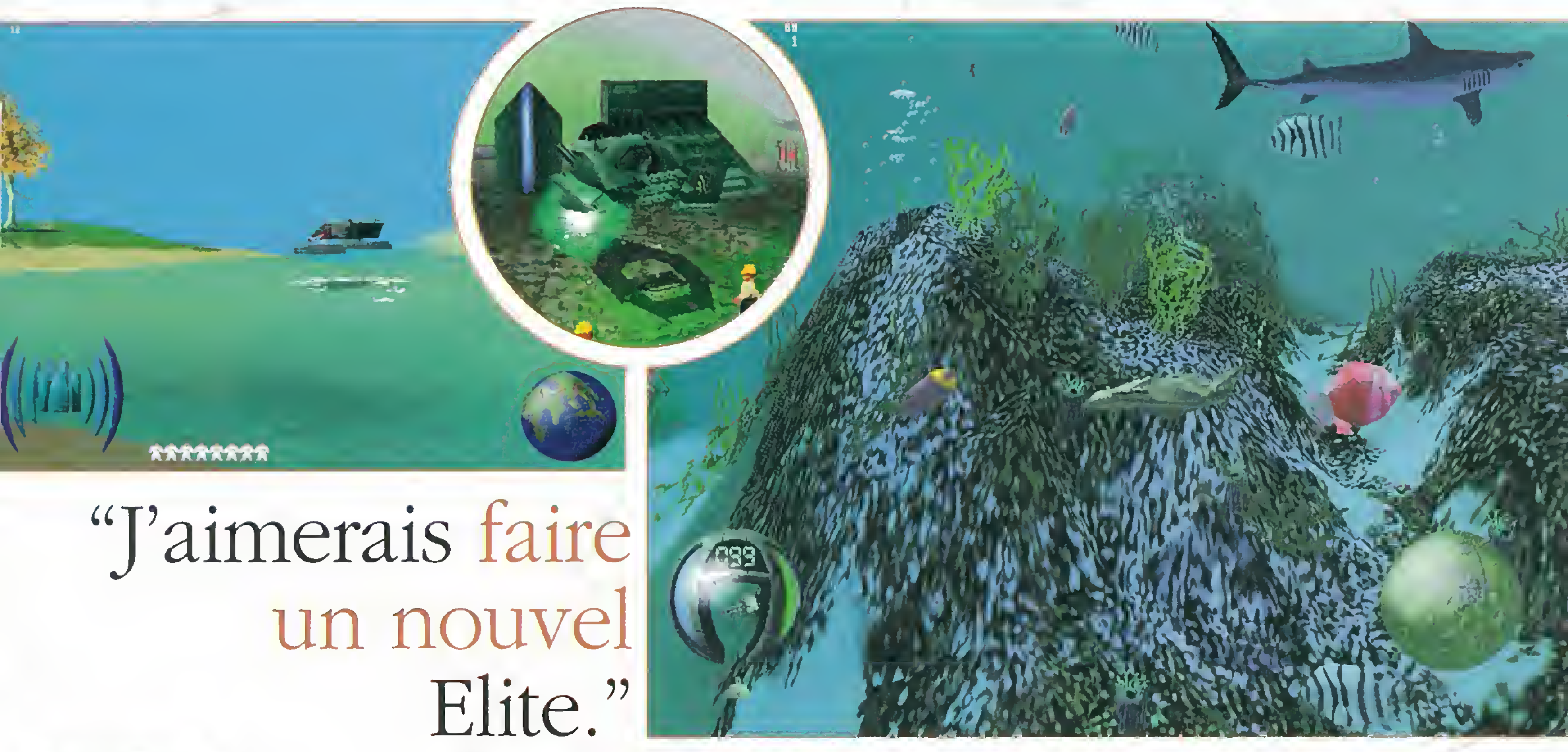
D. Braben : Eh bien, je ne jouais pas tellement aux premiers à cause du graphisme. J'avais passé un peu de temps sur le troisième volet, mais dès que j'arrêtais de jouer, j'avais la désagréable impression de ne pas avoir touché au clavier depuis vingt minutes, ce qui était d'ailleurs vrai (rires). Pour moi, Privateer était un bien meilleur boulot.

Joystick : Chris Roberts est en train de réaliser un film.

D. Braben : Oui, je pense que c'était sans doute son envie profonde : voir un moniteur PC de la taille d'un écran de cinéma (rires).

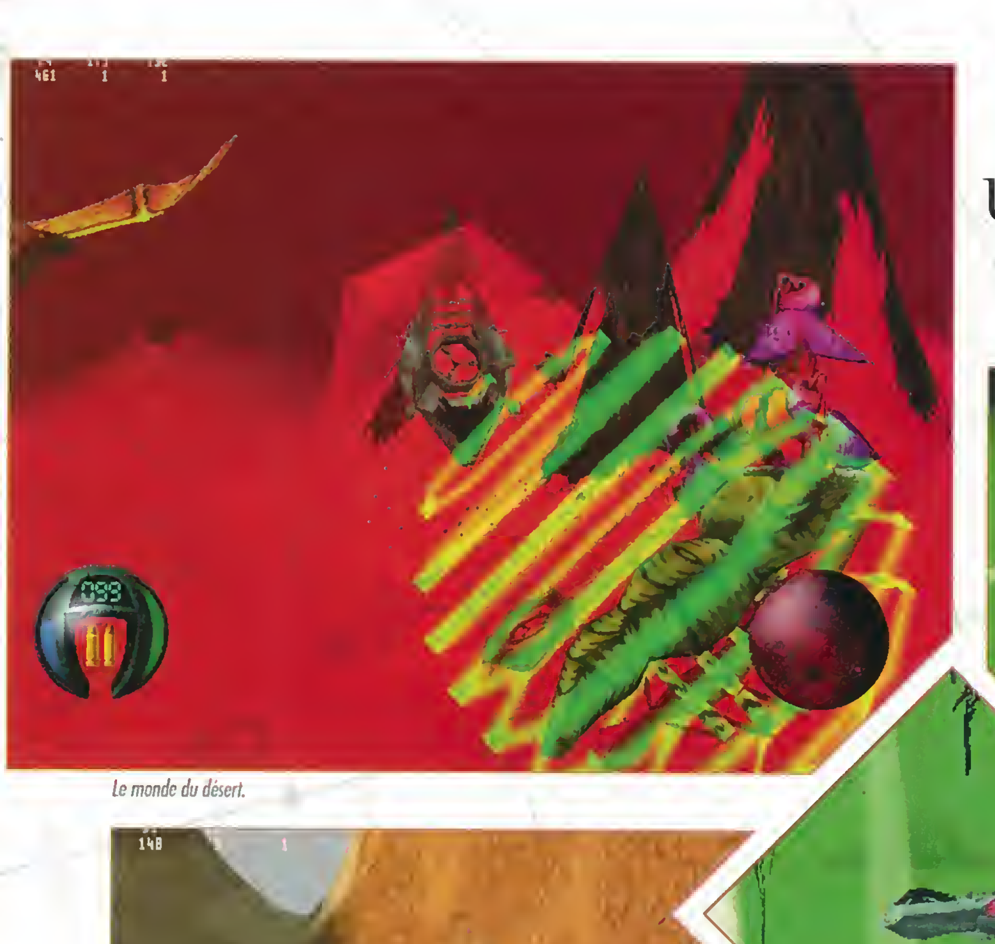
Joystick : Développer un jeu, de nos jours, cela représente quoi ?

D. Braben : Il est terrible de penser qu'au temps de l'Amiga, les frais de développement ne représentaient rien comparativement à ceux d'aujourd'hui : cela prenait à peu près trois mois à une personne pour développer un bon jeu, ainsi que quelques milliers de livres sterling. Maintenant, il faut composer avec au grand minimum des équipes de dix personnes sur deux ans, voire plus. Cela fait des tas de salaires à payer, des machines à acheter. Mais bon, c'est toujours aussi agréable de concevoir ou de programmer. Pour le futur, c'est aux développeurs de venir avec de nouveaux concepts valables, d'essayer de créer leurs propres jeux. De faire de belles démos, de se servir de scènes cinématiques pour les présenter, etc.



"J'aimerais faire un nouvel Elite."

Balade dans des univers sous-marins, de glace, ...



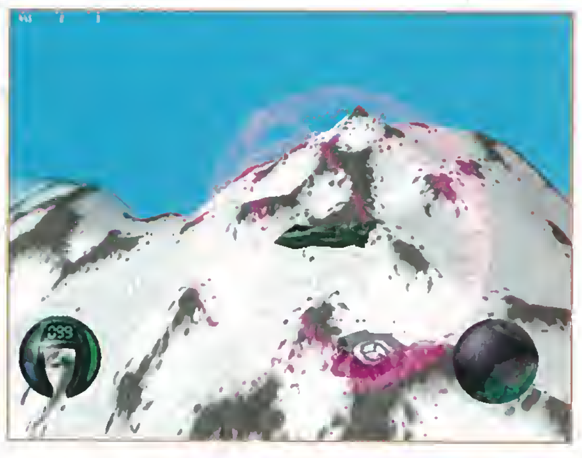
Le monde du désert.





Une entrée ou une sortie de niveau, on ne sait que choisir...





... de jungle, ou dans des déserts.

Reportage

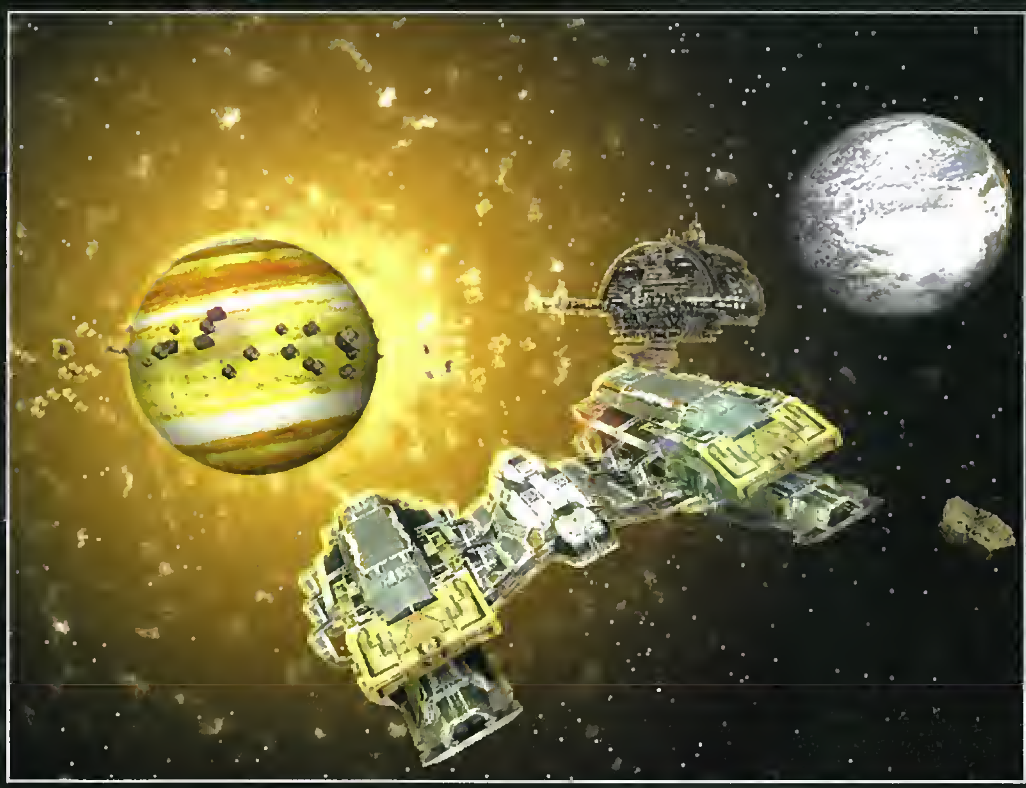
PAR IANSOLO

C'est trop cool de bosser à Joystick quand même. Tenez, l'aut' jour, j'ai rencontré les deux empereurs de l'Univers... Un empereur, ok, à la rigueur... mais vous n'auriez jamais pensé que la galaxie avait deux empereurs. Je vous sens sceptiques. Eh bien, laissez-moi vous dire que d'ici peu, vous aussi vous allez pouvoir arpenter l'Univers, à bord d'un chouette vaisseau de l'espace, pour la gloire et le pognon. Mais si, dans un jeu développé par des Français, même que. Un jeu sur Internet, même que ça s'appelle Mankind et qu'on est déjà drôlement impatient d'y jouer. Même.



Manki







GENRE STRATÉGIE GALACTIQUE ONLINE - DÉVELOPPEUR VIBES
SORTIE PRÉVUE SEPTEMBRE - INSCRIPTIONS www.mankind.net



Eh oui, tout a commencé le jour où Casque a décidé d'aller commander son 28e DVD sur Internet. Il est comme ça, notre Casque Renoi à nous qu'on a. Au détour d'une home-page voilà t'y pas qu'il tombe sur un projet de développement en cours. Un jeu de conquête galactique comprenant 900 millions de planètes différentes. «Ouaa ! Trop fort, trop puissant, trop 3D !» qu'il a dit notre Lord Casque Noir de l'espace. Et l'animal d'envoyer un beau mail en anglais à Vibes, la boîte qui le développe, histoire de gauler un max d'infos pour vous tenir informés. Ben c'est drôle la vie, Vibes c'est des Français, tout ce qu'il y a de plus froggies, même qu'ils se trouvent à une petite dizaine de bornes du QG de Joystick. Coup de fil, bla bla et rendez-vous pris pour une démo de la bête. C'est trop fort quand même le journalisme d'investigation.

VIBRATIONS ONLINE

«Et Carrier Command ? Vous vous souvenez ? et Midwinter ? et Settlers 2 ?» La discussion commence et déjà, nous nous envoyons à la face les titres des vieux jeux qu'on a adorés. Le truc habituel pour briser la glace entre joueurs impénitents. Vibes est une boîte toute récente. Yannis Mercier et Franck de Lucca, respectivement chef du projet/graphiste et scénariste, reviennent d'un trip aux US où ils ont montré les premières versions de Mankind aux éditeurs américains. Le jeu est encore en phase alpha et l'équipe n'a pas encore jeté son dévolu sur un éditeur. L'accueil a été plus que chaleureux, vu l'enthousiasme déclenché par les premières démos.

CONCEPT

Mankind sera un jeu gigantesque. Un jeu à l'échelle de l'Univers et du genre humain. Imaginez un peu : jusqu'à 900 millions de planètes différentes avec chacune une apparence et des ressources uniques. L'idée de Vibes c'est de pouvoir accueillir un nombre quasi illimité de joueurs qui iront s'ébattre dans le même Univers.
Le jeu évoluera en temps réel : une journée de Mankind correspondra à une heure de temps réel. Ainsi, que les joueurs soient connectés ou non, les heures continueront de tourner et l'Univers d'évoluer. Chaque élément qui compose la galaxie sera vivant et en continuel mouvement, les soleils se lèveront et se coucheront à la surface des planètes, les saisons se succéderont, les conditions climatiques changeront, les planètes vieilliront, les volcans se réveilleront, etc. Comme c'est indiqué de manière implicite dans le titre, les joueurs de Mankind auront pour but de suivre cette évolution et d'aider l'humanité à évoluer, elle aussi.

PETIT COURS D'HISTOIRE GALACTIQUE

Les coyotes de Vibes sont de grands fans du père Asimov et plus particulièrement des bouquins du cycle "Fondation" (encore un point commun avec une partie des membres de la rédac'). On sent planer l'ombre des





En accostant une station orbitale, on est reçu par un officier de communication. Dans la version finale, on pourra mettre des persos dans la station et être accueilli par un message personnalisé.


Une station orbitale.

Des vaisseaux de différentes tailles. Dans Mankind, les vaisseaux s'emboîtent comme des poupées russes : les plus petits dans les moyens, les moyens dans les grands, etc. Comme dans les simulateurs de Starwars, il y aura des chasseurs pour protéger les bombardiers, des croiseurs lourds, de super destroyers...





Encyclopédistes au-dessus du scénario. Imaginez un peu que vous puissiez vous aussi écrire l'histoire de la galaxie, à défaut de la lire dans la grande bibliothèque galactique. Jugez-en.
La galaxie de Mankind est décomposée en deux empires rivaux qui se battent pour défendre leurs territoires et conquérir ceux de l'autre empire. C'est en tant que citoyen de l'un de ces empires que les joueurs démarreront leur destinée dans le jeu. Une aventure sans fin commencera alors. Libre à chacun de choisir un métier et une carrière sur mesure. On pourra devenir militaire aux ordres de l'empire, marchand, mercenaire, pirates, voire un rebelle qui fera sécession pour monter sa propre affaire, un empire concurrent par exemple. Dans Mankind, ce seront les joueurs qui feront l'histoire politique, économique et militaire de chaque empire, donc de l'humanité.

UN "GOD GAME" TOUT EN TROUADÉ

Mankind aura l'apparence d'un jeu de stratégie en temps réel mais tout en 3D, les joueurs contrôlant des vaisseaux et autres véhicules qu'ils pourront déplacer d'un système stellaire à un autre... ainsi que sur le sol des planètes. Ils pourront explorer et visualiser tous les environnements du jeu en 3D en vue externe (matez donc les photos qui parsèment ces pages). Le joueur contrôlera ses véhicules en leur donnant des ordres à exécuter grâce à une interface très intuitive. Après avoir sélectionné une unité, il suffira de pointer sur un autre objet pour que le programme propose une liste d'actions possibles : atterrir, attaquer, se déplacer, défendre, réparer, construire...
Hé hé, je sens que ça commence à vous intéresser. Mais ce n'est pas tout. En plus des véhicules, les joueurs embourgeoisés pourront contrôler des stations et des installations de tout type : terrestre, spatiale, maritime. Il y aura des bases militaires, des exploitations minières, des laboratoires technologiques, des batteries de défense, des entrepôts... Master of Orion et consorts peuvent aller se rhabiller. Bien évidemment, les stations serviront à exploiter les ressources qui composent les planètes. Ces ressources naturelles plus ou moins complexes (eau, terre, métaux, uranium...) permettront de développer de nouvelles technologies donnant accès à des stations encore plus puissantes qui iront engendrer des véhicules toujours plus puissants, et ainsi de suite. «Tuwa, fils, tu m'prêtes 5 patates et j't'achète la galaxie, po po po.»

ZE MASTER OF ZE GALAXY

Tout ça ne se fera pas sans un sens aigu de la politique et de la diplomatie. Eh oui, s'ils veulent administrer leur propres colonies, les joueurs devront faire preuve de responsabilité, prendre soin des hommes qui peuplent ces cités, les protéger, subvenir à leurs besoins. Pour ce faire, ils devront réussir à développer et entretenir une économie et des échanges commerciaux entre les colonies. Le but ? Réunir les fonds nécessaires à une entreprise d'une rare envergure : administrer l'humanité. Par la guerre, le commerce, la gestion et le développement. Ensemble, ou les uns contre les autres. Avec ou contre l'Empire. Bref, seules deux lois seront en vigueur dans Mankind: «Les hommes naissent libres et égaux en droit» mais «la liberté de chacun s'arrête là où commence celle des autres». Et là, tout est dit.

ENCORE PLUS, TOUJOURS PLUS

Au fur et à mesure que Yannis et Franck nous présentent les caractéristiques de Mankind, de larges sourires apparaissent sur nos faces de crétins. C'est bien simple, avec Casque, on est membres du CSADS2 (Comité de soutien actif pour le développement de Sundog 2) depuis la première heure (ce comité comprend deux membres). Découvrir un projet qui regroupe tout ce que nous rêvons de trouver dans un jeu de conquête galactique depuis des lustres a de quoi secouer. Rameutés par nos cris, Moulinex, Fishbone, Gana et Mister Potato rappliquent dans le bureau. Ils commencent à presser de mille questions sournoises nos amis de Vibes. Rien à faire, les rascals ont réponse à tout.

Combien de joueurs pourra-t-il y avoir au maximum ?
La technologie réseau élaborée permet de gérer tout plein de joueurs sur des machines de puissance modeste (en comparaison des énormes bouzins mis en place par les caïds du online). Ainsi, six ou sept bécanes pourront gérer près de 10 000 joueurs. Évidemment, il suffira de rajouter des serveurs pour agrandir la taille de l'univers.

Le soft pourra-t-il évoluer ?
Bien sûr. Mankind sera super évolutif. Le programme sera même patchable en temps réel. Comme pour Ultima Online, on pourra télécharger des mises à jour. Sauf qu'ici, ce sera complètement transparent pour le joueur et très rapide grâce à des modules très compacts. Mieux que ça, des extensions sont déjà prévues. Il y aura de nouvelles technologies, de nouveaux engins, de nouvelles stations, de nouvelles armes. Yannis nous parle de la possibilité de combattre en environnement urbain dans des sortes de gros robots à la Mechwarrior.

Ça sera pas trop dur de démarrer pour un joueur qui déboulera dans Mankind bien après tout le monde ?
Ben non, c'est prévu. Il y a deux cas. Soit le joueur est parrainé par un pote et il peut avoir envie de démarrer à côté de ses amis. Ce sera possible. Ou bien le perso sera créé dans la capitale d'un des empires (Mankind se chargera d'équilibrer la densité de population). En fait, la galaxie a la forme d'une immense bande qui fait le tour du noyau. Le noyau est bien trop dense pour être habité. Sur la bande comprenant des centaines de milliers de systèmes, il s'agira de regrouper les joueurs en fonction de leurs horaires de connexion, à savoir leur fuseau

LES DONNÉES TECHNIQUES DE MANKIND

Windows 95.
- Plein écran en 640 x 480.
- 65 000 couleurs.
- 3D temps réel.
- Support de Direct3D pour l'accélération matérielle.
- Communication : chat public et privé, messagerie, discussion vocale type GSM, langage universel pour les joueurs qui ne parlent pas la même langue.
- Nombre de joueurs quasi illimité.
- 900 millions de planètes uniques réparties dans plusieurs centaines de milliers de systèmes.
- Plus de 100 unités et stations différentes. Plusieurs armes interchangeables par engin.





Baston en orbite basse.

horaire. Cela permettra de trouver des partenaires pour pouvoir jouer en même temps.

Si le jeu continue de vivre alors qu'on n'est plus connecté, on va tout se faire détruire, non ?

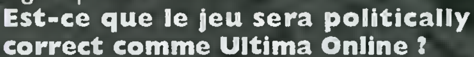
D'où l'intérêt de s'allier avec d'autres joueurs. Pour éviter de se faire blaster offline, on pourra se regrouper en équipes qui s'organiseront pour protéger les installations de chacun. Sinon, les vaisseaux et installations continueront de remplir leur tâches même lorsque l'on sera déconnecté du réseau (systèmes de défense en orbite...).

Avec autant de possibilités, est-ce que les joueurs ne risquent pas d'être perdus ?

Chacun sera libre de s'impliquer plus ou moins. Quelqu'un qui voudra juste s'amuser une soirée construira des vaisseaux pour aller blaster. Pour les fans de jeux de gestion, construire et développer des installations prendra évidemment plus de temps. Dans Mankind, la ressource la plus importante, ce sera les hommes (d'où le nom), il faudra les protéger. Mais au départ, on n'aura pas à se soucier de gérer la nourriture, les habitations. Ce niveau de jeu plus poussé sera présent pour ceux qui désirent s'y plonger.

Vous ne craignez pas de subir les désagréments des hackers comme dans Diablo ?

Mankind s'exécutera directement à partir du CD. Il suffira du loggin et du CD pour se connecter à partir de n'importe quel ordinateur. En fait, toutes les données seront stockées sur les serveurs de Vibes. A priori, cela rend le piratage impossible.



Est-ce que le jeu sera politically correct comme Ultima Online ?

Du tout. C'est le propre du genre humain de regrouper des tempéraments de tous types. Des bons, des méchants. Des bourrineurs, des administrateurs-nés. Mankind accueillera à bras ouverts les gentils marchands, les explorateurs, mais aussi les mercenaires sans foi ni loi, les



pirates, les tueurs, les enfoirés de tout poil. Ceux qui seront alliés pourront partager leurs ressources. Il y aura trois niveaux de partage et des vaisseaux diplomatiques. Mankind ne sera pas contre les "mauvais joueurs". Au contraire, il s'en servira. Il pourra donc y avoir des ennemis publics avec leur tête mise à prix, etc. Ce n'est pas pour rien qu'il y a deux empires et deux empereurs. Les joueurs qui le souhaitent pourront les défier. Dans le jeu, certains processus seront automatisés, d'autres seront organisés par des Gentils Organisateurs de chez Vibes. Le but sera d'équilibrer le gameplay. Mais à la base, les joueurs pourront vraiment faire tout ce qu'ils voudront.

Les planètes seront-elles vastes ?

La superficie des planètes les plus étendues sera équivalente à quatre fois les plus grandes cartes de Warcraft2.

Comment s'effectueront les communications avec les autres joueurs ?

Il y aura une espèce d'ICQ intégré. On pourra s'envoyer des messages ou discuter en temps réel (chat). On pourra même recevoir des messages ou être bipé sur un pager ou un portable si on se fait attaquer alors qu'on est déconnecté. Mais le plus intéressant, ce sera un système de langage universel qui permettra la communication entre joueurs qui ne parlent pas la même langue, un Japonais et un Français, par exemple.



CONCLUSION

La discussion rebondit sur le système de langage universel de l'Arche du capitaine Blood, encore une antiquité ludique et tout le monde se met à parler en même temps dans un gigantesque brouhaha. C'est sûr, Mankind fait partie de ces softs qui déclenchent de véritables passions.

Nous avons fini par "libérer" Yannis et Franck. Il faut les laisser retourner à leur développement si on veut pouvoir y jouer bientôt. Une phase de bêta-test est en cours de préparation pour le mois de juin et nous vous encourageons à y participer au : www.mankind.net. Les gars de Vibes sont sympa et ils ne resteront pas sourds aux suggestions. C'est sûr, on devrait encore vous saouler avec Mankind dans les mois qui vont suivre.



Le top de la rédac'

STRATÉGIE

BATTLEZONE
ACTIVISION
TOTAL ANNIHILATION
CAVEDOG
INCUBATION
BLUE BYTE
STARCRAFT
BLIZZARD
DARK OMEN
MINDSCAPE GB
AGE OF EMPIRE
MICROSOFT



SIMULATION

F1 RACING SIMULATION
UBI SOFT
INTERSTATE'76/NITRO
ACTIVISION
FLIGHT SIMULATOR 98
MICROSOFT
F-15
ORIGIN SKUNK/WORKS
F22 ADF
DID
FLIGHT UNLIMITED 2
LOOKING GLASS
FA/18 KOREA
GSI
VIRTUAL POOL 2
INTERPLAY
RED LINE RACER
CRITERION STUDIOS

WARGAME

STEEL PANTHERS 3
SSI
CLOSE COMBAT 2
ATOMIC
FRONT DE L'EST
TALONSOFT

JEU DE RÔLES

FALLOUT
INTERPLAY
ULTIMA ONLINE
ORIGIN
DAGGERFALL
BETHESDA

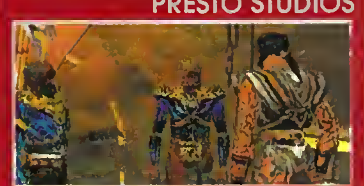
ARCADE/ACTION

QUAKE 2
ID SOFTWARE
JEDI KNIGHT/MOTS
LUCAS ARTS
SCREAMER RALLY
GRAFFITI
DIE BY THE SWORD
TREYARCH
PANDEMONIUM 2
CRYSTAL DYNAMICS
WC PROPHECY
ORIGIN SYSTEMS



AVENTURE

RIVEN
CYAN
DARK EARTH
KALISTO
ZORK GRAND INQUISITOR
ACTIVISION
JOURNEYMAN PROJECT 3
PRESTO STUDIOS



LE TOP CROULANT

ULTIMA UNDERWORLD 1 ET 2
RÔLES
LOOKING GLASS
DUKE IN W. DC
SHOOT
3DREALMS
ABUSE
SHOOT
BUNGIE
COMMAND AND CONQUER
STRATÉGIE
WESTWOOD
HARVESTER
AVENTURE
ELECTRONIC ARTS
ULTIMA 7
RÔLES
ORIGIN
XYPHUS
RÔLES
PENGUIN SOFTWARE
TWERPS
ARCADE
BROBERBUND SOFTWARE

LE TOP PREVIOU

TEAM APACHE
SIMULATION
SIMIS
HALF-LIFE
SHOOT
SIERRA
UNREAL
SHOOT
EPIC GAMES
FIGHTER SQUADRON
SIMULATEUR
PARSOFT
FF7
RÔLES
SQUARESOFT
CONTRE-ATTAQUE
STRATÉGIE
ELECTRONIC ARTS
SU 27 FLANKER 2.0
SIMULATION DE VOL
MINDSCAPE
COMMANDOS
STRATÉGIE
PYRO STUDIOS
COUPE DU MONDE 98
SPORTS
ELECTRONIC ARTS
ASHERON'S CALL
RÔLES
MICROSOFT

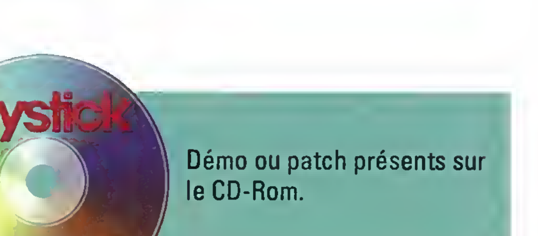


La mode d'emploi de le Joystick en français



Au secours ! Nécessite une trop grosse configuration.

Les icônes, c'est rudement sympa. Pas besoin d'explications, on comprend d'un simple coup d'œil et... Bon d'accord, on vous explique à quoi elles correspondent, les icônes.



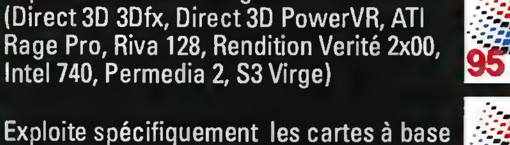
Démo ou patch présents sur le CD-Rom.



Jeu majeur et indispensable.

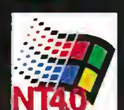


Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D (Direct 3D 3Dfx, Direct 3D PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Rendition Verité 2x00, Intel 740, Permedia 2, S3 Virge)



Fonctionne directement sous Windows 95

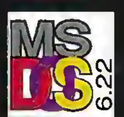
Exploite spécifiquement les cartes à base de 3Dfx (Glide)



Fonctionne sous Windows NT 4.0



Exploite spécifiquement les cartes à base de PowerVR (PowerSGL)



Fonctionne sous DOS



Exploite les cartes 3D gérant OpenGL (3Dfx, PowerVR, ATI Rage Pro, Riva 128, Permedia 2)



Fonctionne en mode DOS avec Windows 95



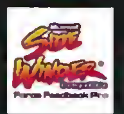
Exploite spécifiquement les cartes à base de Rendition (Verité 2x00)



Utilise le MMX



Exploite le bus AGP (Advanced Graphics Port)

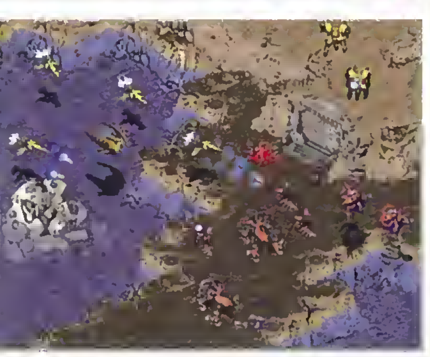


Compatible avec le ForceFeed-Back Pro, joystick à retour de force Microsoft

40 Beuark
50 Moyen
60 Pas mal
70 Bien
80 Très bien
90 Exceptionnel







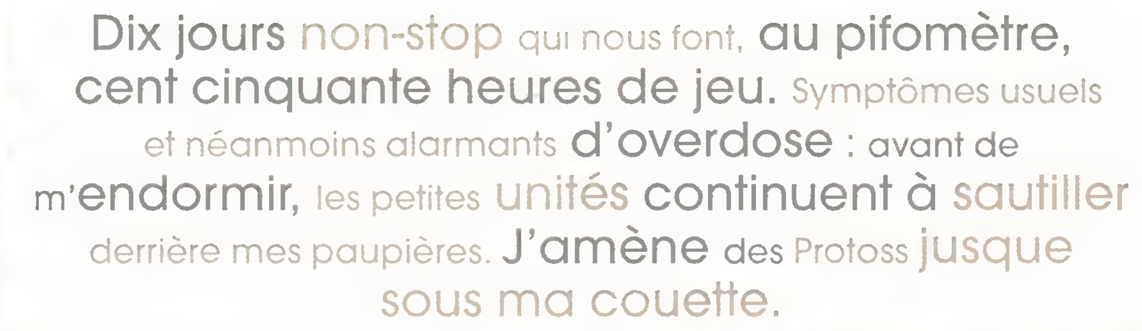


Starcraft

Stratégie/temps réel pour tout public - PC CD-Rom







Dix jours non-stop qui nous font, au pifomètre, cent cinquante heures de jeu. Symptômes usuels et néanmoins alarmants d'overdose : avant de m'endormir, les petites unités continuent à sautiller derrière mes paupières. J'amène des Protoss jusque sous ma couette.

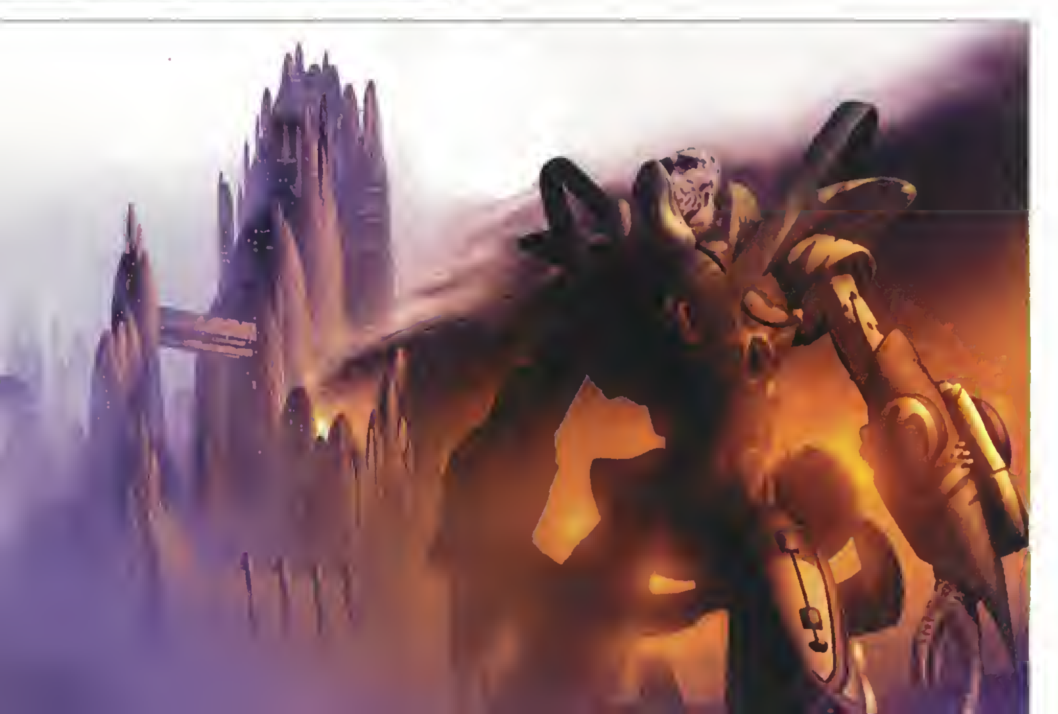
Réveil en sursaut. À la bourre comme d'hab', je saute dans mon slip et plonge dans un taxi, direction Joy. Le conducteur est témoin de Jéhova. Durant tout le trajet, d'une voix de robot heureux, il tente de me convertir. J'ai l'impression de discuter avec l'horloge parlante du Vatican. Exactement le genre de dialogue en cul-de-sac que l'on peut avoir avec un fan lobotomisé de Warcraft2. Quel cauchemar, les intégristes vidéo ! Attaquez Quake, attaquez Warcraft... et c'est parti pour la Guerre sainte. Que ces pauvres diables ouvrent leurs esprits : le monde avance sans eux. Et je sens par avance que je vais encore avoir à me les coltiner ; car tout bien considéré, Starcraft est un très bon jeu, mais il n'a rien d'exceptionnel. Voilà. Le Jihad est lancé. J'aurais dû me méfier.

Tout avait commencé par un étrange cadeau de Iansolo : «Tiens pomme, voilà Starcraft. Je te le file, ça me fait plaisir. J'ai eu Battlezone le mois dernier, chacun son tour d'avoir un bon jeu». Et puis il a eu un petit sourire innocent de VRP qui vient de fourguer un aspirateur. Je me suis précipité tout joyeux pour installer la merveille si longtemps attendue, avec un large sourire de ménagère qui essaye pour la première fois le sublime Vroom2000 qu'un garçon sympathique vient de lui vendre et dont on parle tant au Téléachat. Hop, une jolie séquence cinématique, hop, je la zappe aussitôt : l'histoire est assez fouillée, mais vous aurez tout le temps de la découvrir si vous achetez le jeu. Pour le moment, on s'en fout. Dans un bonbon, ce qu'on mange c'est pas le papier, alors goûtons cette sucrerie...



Advanced Warcraft 2.1

Beurk ! Ma première impression est désastreuse. Il faut toujours exploiter deux types de ressources : des mines (de gaz) et des forêts (de cristaux). Il faut toujours construire des paysans (leur équivalent S-F) qui vont et viennent entre le bâtiment central et les ressources. Il faut toujours construire de nouvelles maisons pour soutenir plus de troupes et, crise de nerf, voilà un de mes paysans de l'espace qui reste coincé derrière un bâtiment après l'avoir construit. Exactement le même bug qui me faisait hurler à chaque partie de Warcraft2. Incroyable ! Starcraft et Warcraft2 sont tellement proches l'un de l'autre qu'aux Terrans, Zergs et Protoss, on pourrait sans problème ajouter les humains et les orcs.





Je ne vais pas faire le débile non plus. Je ne m'attendais pas à ce que Starcraft soit sans rapport avec Warcraft : il y a effectivement "craft" dans les deux noms. Mais tout de même, ce système de double ressource et de paysans qui font les cent pas présente des limites que nous avons eu deux ans et demi pour apprécier. Pourquoi l'avoir conservé alors que d'autres possibilités ont été explorées depuis, avec bien plus de réussite, dans Total Annihilation par exemple pour ne citer que lui. Comment expliquer ce conservatisme qui confine à la régression darwinienne ? Et soudain je pige : pour ne pas désorienter les fans de Warcraft. Et tout le jeu est construit autour de cette idée : surtout ne pas brusquer les millions de joueurs qui se sont passionnés pour Warcraft 2, ne pas briser l'alchimie magique du succès universel de Warcraft, le but étant que la foule des fans se déporte tout naturellement vers Starcraft. Ça s'appelle la logique commerciale. Moi, j'appelle ça marcher sur la tête.

Hors de moi, contre mon gré, j'avance dans la première campagne, celle des Terrans. Hors de moi, contre mon gré, je me mets à apprécier Starcraft. Déjà, ma hantise des paysans se dissipe assez vite : fini les embouteillages devant la mine, ils peuvent maintenant se chevaucher, se croiser, se superposer. Fini le cauchemar des déplacements suicidaires : ils ne vont plus se jeter dans les bras de l'ennemi en allant miner dans son camp ; ils vont droit au but, choisissent l'itinéraire le plus court, se sauvent nonchalamment en cas de danger et reprennent le travail quand l'ennemi s'est replié. Les paysans ne sont donc plus ces Lemmings imbéciles que l'on devait sauver in extremis à tout moment. Soulagement. Les unités sont très variées, l'interface est carrément un bijou, c'est bourré d'idées, la bande-son est aussi surprenante et réussie que celle, à l'époque, de Warcraft2. Ma colère passée, me voilà finalement absorbé dans les aventures des Terrans.



Quand vous jouez en Team, les curseurs de vos partenaires apparaissent à l'écran en pointillé. Il est possible de discuter secrètement avec vos alliés ou d'envoyer des message à tous.

La première impression est désastreuse. Pourtant, hors de moi, contre mon gré, je me mets à apprécier Starcraft.

Le manuel de Starcraft est à la limite du foutage de gueule. Cent pages de vent et de blabla inepte. Par chance, tout ce qu'il y manque se trouve dans le cahier "Soluces" de ce numéro.





3 races, 3 jeux

La grande innovation de Starcraft, c'est qu'il propose trois races au fonctionnement, aux unités, aux bâtiments, aux stratégies, à l'esprit totalement différents. Voici pour commencer la liste de ce qu'elles ont en commun : elles ont besoin de deux ressources épuisables pour produire bâtiments, upgrades et unités. Le bâtiment central produit des unités de base (toujours nos fameux paysans, déclinés suivant la race) qui récoltent les ressources et construisent les autres bâtiments. Ces nouveaux bâtiments permettent la construction de nouvelles unités, upgrades et d'autres bâtiments plus avancés suivant un système d'organigramme (reportez-vous à la double page intitulée "Zerg Technology"). Toutes les unités peuvent être divisées en deux catégories : les unités terrestres et les unités aériennes. Toutes les armes peuvent être scindées en trois catégories : antiterrestres, antiaériennes et mixtes (donc "antitout"). Le nombre d'unités que l'on peut soutenir est limité (par le nombre de Dépôts ou de Pylônes que l'on construit dans le cas des Terrans et des Protoss, par le nombre d'Overlords, une unité spéciale, dans le cas des Zergs). Vous ne remarquez rien ? Jusque-là, c'est exactement Warcraft 2. Bon, on en sort un peu à partir de maintenant : selon leur puissance, les unités sont plus ou moins lourdes à soutenir (exemple : chez les Terrans, produire un fantassin ou un paysan n'utilise qu'un seul homme, normal. Mais il faut huit hommes disponibles pour créer un Cuirassé Behemoth). Certaines unités peuvent se rendre invisibles. Certains bâtiments, unités ou pouvoirs spéciaux permettent de détecter les unités invisibles et donc de riposter à leurs attaques.

Mais en dehors de cette base commune, les trois races suivent en quelque sorte des règles du jeu différentes. Et le petit miracle, c'est que, même en multijoueur, en jouant des races différentes, Starcraft est équilibré.

L'exemple Terran

Le camp Terran est le plus naturel à jouer de prime abord, quand on a été familier de Warcraft 2. Ça n'est évidemment pas un hasard si la première campagne, et donc l'initiation au jeu, se déroule à leurs côtés. Les Terrans sont des espèces de gitans de l'espace. Un peuple nomade. Leurs bâtiments principaux peuvent se détacher du sol (abandonnant à terre leurs upgrades), léviter et se déplacer lentement vers un nouveau site. Malheureusement, cette particularité n'est pas du tout exploitée au cours de la campagne. Elle ne permet pas de retraite de dernière minute, car les bâtiments se déplacent trop lentement et se font allumer comme au ball-trap pendant ce lent exode. Par contre, et c'est l'unique intérêt de cette particularité, ça permet de coloniser d'entrée de jeu des îles qui resteront inaccessibles aux adversaires non-humains, du moins tant qu'ils ne seront pas arrivés au niveau technologique permettant la fabrication de transports de troupes aériens (il n'y a aucune unité maritime) : un avantage décisif sur certaines cartes éclatées. Les VSC Terran (leurs paysans) peuvent réparer bâtiments et unités mécaniques. Les Terrans disposent de Vautours, véhicules terrestres rapides capables de déposer des mines ; et une tactique parfois efficace contre l'ordinateur (un humain non débutant ne se laissera pas berner) consistera à se laisser poursuivre par un de ses groupes en larguant des mines derrière soi. Limite évidente aux Vautours : ils ne disposent que de trois mines seulement, et il est impossible de recharger cette réserve. Ces trois pauvres mines larguées, on se retrouve en possession d'une unité assez faible. Or, comme il est bien plus efficace, pour gagner, d'attaquer plutôt que de se défendre, ce Vautour qui ne vole pas s'avère finalement être une unité à l'utilité marginale. Mais on ne rigole plus, car les Terrans possèdent aussi l'arme nucléaire, la plus puissante des armes à aire d'effet du jeu. Celle-ci fonctionne en gros comme dans Command & Conquer, à la différence près que l'attaque ne peut être déclenchée qu'à partir d'une unité dénommée "fantôme" se trouvant à proximité de la zone à atomiser, ce qui limite heureusement son utilisation. Ces mêmes fantômes sont capables de se rendre temporairement invisibles et, comme c'est le cas pour toutes les unités invisibles du jeu, d'attaquer sans riposte possible de la part de la victime tant que l'ennemi invisible n'est pas repéré (un peu comme les sous-marins de Warcraft2). Pour repérer les

Fin de la dixième et dernière mission Terran. Le temps que j'ai mis s'affiche : 9h30. Bon dieu, que ce fut long et rasoir.

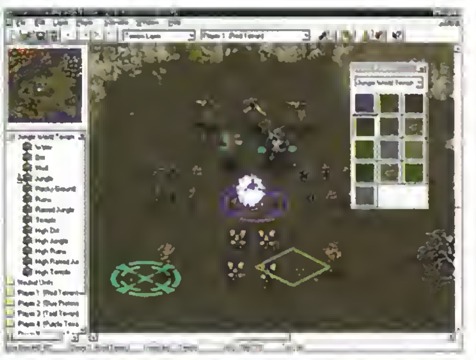




Les Mutalisk Zergs, non contents d'être volants et fichtrement blindés, disposent d'une attaque qui, après avoir frappé, rebondira vers la cible la plus proche.

Les Zergs : l'une des très bonnes surprises du jeu. On y retrouve les joies primales et destructrices que l'on ressentait en jouant les orcs, mais surtout, c'est très novateur.

Rien à redire sur l'éditeur de campagne. On peut absolument tout régler et même faire ses propres briefings en enregistrant ses voix. Petite note au passage : il est évidemment illégal de distribue, à des fins commerciales, vos campagnes... tout ça sent l'add-on non officiel et le procès à rallonge.





adversaires invisibles, les Terrans ont deux solutions : soit construire des tourelles (par contre, les tourelles Terrans ne peuvent attaquer que les unités aériennes), soit utiliser "Balayage Scanner", le pouvoir de la Station Comsat (un upgrade du bâtiment principal) qui consiste à faire apparaître temporairement une portion de la carte de la taille d'un écran, ainsi que toutes les unités qui s'y trouvent (même invisibles donc). On reconnaît ici une variante du pouvoir de vision des orcs de WC2. L'unité offensive de base des Terrans est le Marine, capable d'attaquer aussi bien les unités aériennes que terrestres, qui peut être produit en masse relativement vite. Une sous-classe du Marine est le Flammeur, plus lent, ne pouvant pas agresser les unités volantes, à la portée de tir deux fois inférieure à celle d'un Marine, mais, évidemment, bien plus dévastateur que son homologue et attaquant une petite aire d'effet au lieu d'une cible unique. Mais il faudra très vite songer à équiper votre armée d'unités Goliath, des bipodes de combat plus résistants, plus destructeurs que les Marines, et pouvant être réparés par les VCS (une commande permet de réparer bâtiments et véhicules à la chaîne). La plus puissante unité et, bien sûr, la plus coûteuse en ressources et en hommes est le Cuirassé Béhémoth, bâtiment volant apocalyptique, lent mais affreusement destructeur et résistant. Enfin, vaguement équivalents aux magiciens de Warcraft2, les Vaisseaux Laboratoires ont trois pouvoirs : "Matrice Défensive" augmente temporairement la défense d'une unité, "Onde EMP" neutralise temporairement dans une aire d'effet toutes les unités mécanisées, y compris celle de votre propre camp, et "Irradier" entoure la cible d'un nuage radioactif qui va l'endommager elle, ainsi que toutes les unités se trouvant à proximité : idéal contre une attaque massive d'unités faibles (une variation du "bouclier de feu" de WC2). En tout, les Terrans disposent, comme les deux autres camps, de onze unités différentes, et de dix-huit bâtiments, contre seize pour les Zergs et Protoss.

Zerg ! Zerg !

L'exemple des Terrans montre la lourde parenté existant entre Warcraft 2 et Starcraft, mais aussi que de nombreux paramètres nouveaux ont été introduits, que le jeu a été sacrément enrichi. Changement de régime, passons maintenant aux Zergs, à mon avis l'une des très bonnes surprises du jeu. On y retrouve les joies primales

Aïe. Ça nuke. Serrer les fesses et attendre que ça passe.



et destructrices que l'on ressentait à la tête des orcs, mais surtout, c'est un concept très novateur. Les Zergs sont un peu dégoûtants, vaguement insectoïdes, organisés en ruches, très mobiles, capables de se reproduire comme des cafards et donc de mettre sur pied une armée en un temps record. Une seule ruche Zerg peut faire muter trois larves simultanément, tandis que Terrans et Protoss sont condamnés à construire leurs unités une à une (par bâtiment). Bâtiments, unités et véhicules Zergs sont vivants ; il s'agit toujours de larves de base qui, passant d'abord par une phase chrysalide,

Remettons les pendules à l'heure

Petit exercice de style : imaginons que sortent simultanément les meilleurs jeux de stratégie temps réel des trois dernières années... Quelles notes récolteraient-ils aujourd'hui ? Réunion des testeurs, deux heures d'engueulades. Nous tombons finalement d'accord sur les notes d'intérêt suivantes :

TOTAL ANNIHILATION : 93 %

Une gestion des ressources et une intelligence artificielle qui restent la référence. Des parties multijoueur vraiment tactiques et passionnantes. Un soft toujours inégalé.

COMMAND&CONQUER : 80 %

Malgré son âge, C&C reste l'un des jeux les mieux balancés de tous les temps en multijoueur. La campagne solo "Opération Survie" est une merveille. Idéal pour jouer en null modem avec le 486, qu'on n'a jamais eu le cœur de jeter.

AGE OF EMPIRES : 80 %

La relève de Warcraft2 : très beau, mais trop bourrin.

DARK REIGN : 78 %

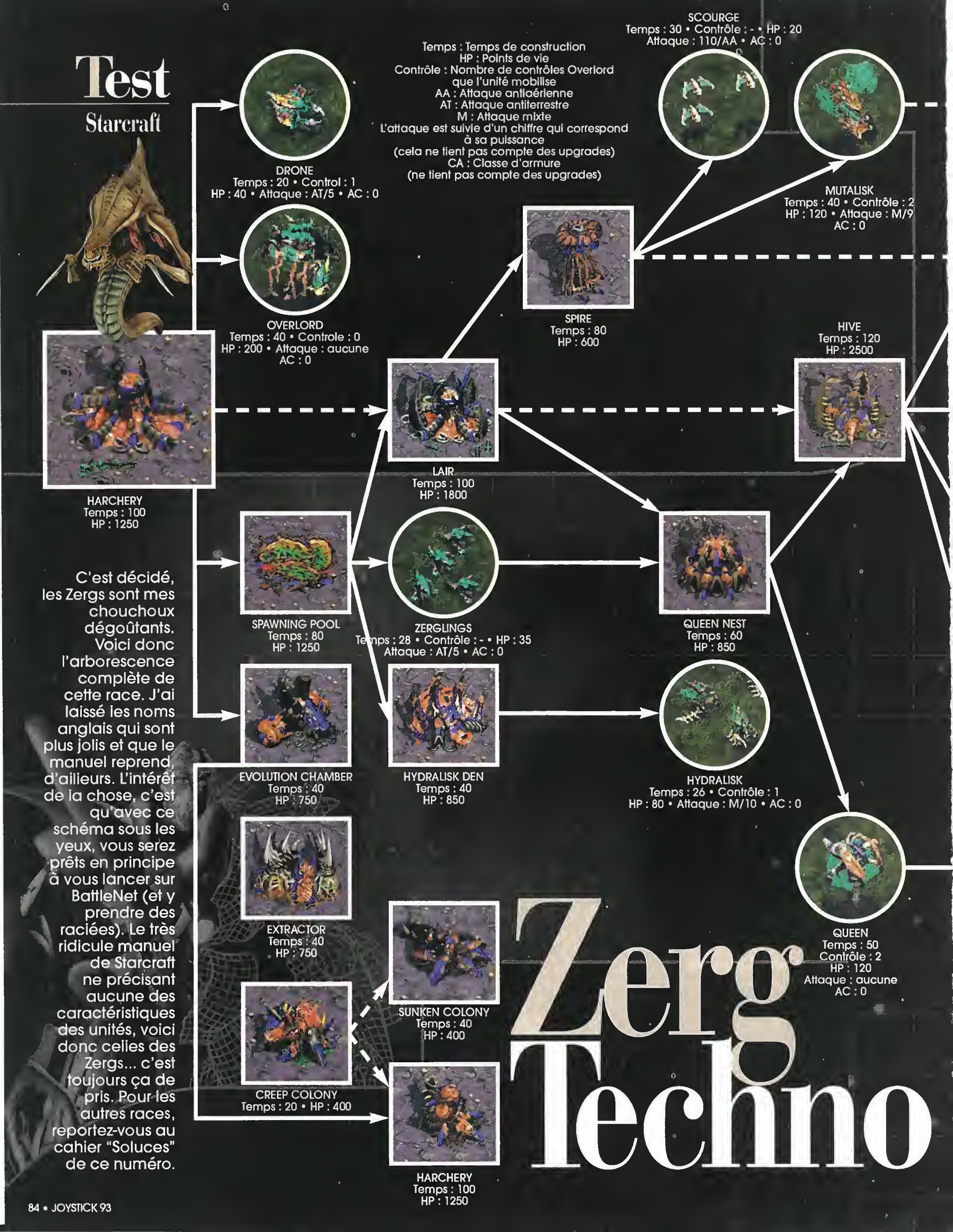
Bien fait, mais pèche par une interface qui rend le jeu détestable : l'écran de jeu est bien trop petit. Propose tout de même l'éditeur de campagne/scénario/unité le plus complet du marché.

ALERTE ROUGE : 75 %

Un jeu qui a mal vieilli et qui s'est avéré à la longue déséquilibré en multijoueur.

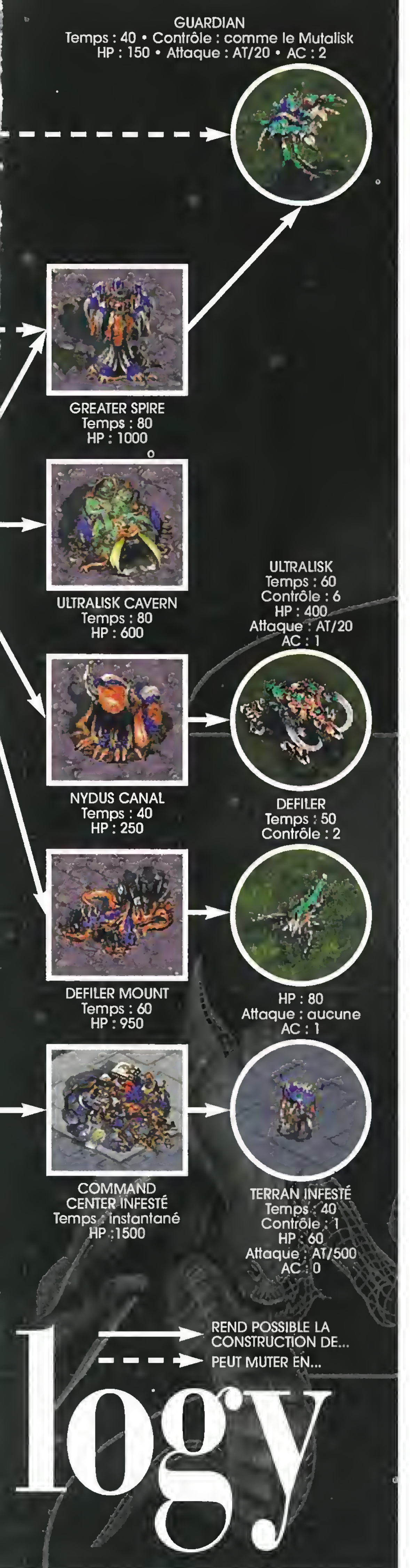
WARCRAFT 2 : 65 %

Ben non. On a tous essayé d'y rejouer. Rien à faire, c'est comme de s'asseoir sur le tricycle de nos cinq ans. Pourtant nous avons tous (excepté Arctor) été de très grands fans du jeu, mais l'amour est éphémère. En multijoueur, WC2 s'avère finalement être plus un jeu de réflexes qu'un jeu de stratégie.



Zerg Techno

C'est décidé, les Zergs sont mes chouchoux dégoûtants. Voici donc l'arborescence complète de cette race. J'ai laissé les noms anglais qui sont plus jolis et que le manuel reprend, d'ailleurs. L'intérêt de la chose, c'est qu'avec ce schéma sous les yeux, vous serez prêts en principe à vous lancer sur BattleNet (et y prendre des raclées). Le très ridicule manuel de Starcraft ne précisant aucune des caractéristiques des unités, voici donc celles des Zergs... c'est toujours ça de pris. Pour les autres races, reportez-vous au cahier "Soluces" de ce numéro.





Les bâtiments Zergs : organiques, gluants, répugnants. Quand on les attaque, ils gigotent et pissent le sang. Mmm... ça me rappelle carrément Dark Colony, cette histoire. Cela dit, impossible de savoir qui a pompé qui dans ce monde de Shadocks.

mutent à la demande, soit en drônes (leurs paysans), soit en Zergs spécialisés. Constructions et unités Zergs régénèrent tous, mais assez lentement. Les Zergs ne construisent pas à proprement parler de bâtiments : ce sont les drônes qui se métamorphosent, toujours en passant par une phase chrysalide. Suivant les types d'unités ou de structures, les temps de maturation sont évidement plus ou moins longs.
Toutes les unités Zergs sortent d'un même bâtiment central : la Ruche, ce qui fait de celle-ci un point névralgique. Il est évidemment possible et d'ailleurs conseillé de construire plusieurs ruches. Tous les bâtiments Zerg, à l'exception des Extracteurs (qui permettent d'exploiter les mines) et des Ruches, doivent être construits sur une substance gluante rosâtre appelée le «Creep». La Ruche génère autour d'elle une large flaque de Creep, mais quand l'espace vient à manquer, il faut construire en bordure de la répugnante flaque des Colonies Creep qui, progressivement, répandra cette matière nourricière autours d'elles. Tandis que Terran et Protoss ont besoin de structures toujours plus nombreuses pour soutenir leurs troupes (l'équivalent des fermes de WC2), ce sont des unités, les Seigneurs, qui remplissent cette fonction chez les Zergs. Ces mêmes unités, volantes, servent également à repérer les unités invisibles et, avec un upgrade, à transporter des troupes. Mais l'unité Zerg la plus intéressante, et pourtant la plus simple, est le Zergling. D'un unique Cocon de Zergling sortent des jumeaux, minuscules, mais rapides et hargneux. Comme une ruche fait mûrir ses larves trois par trois, en deux couvées, le joueur Zerg se retrouve maître d'une armée de douze zerglings déchaînés. Évidemment, les Zerglings sont plutôt faiblards et ne peuvent attaquer qu'au corps à corps. Les Zergs possèdent, comme les deux autres races, des unités «magiques» : la Reine capable, entre autres, d'infester un Centre de Commande Terran pour y produire des unités parasitées et kamikazes, mais aussi le Saboteur. Enfin, certaines troupes Zergs possèdent la capacité de s'enfouir dans le sol. Enterrées, elles sont inactives, mais invulnérables, invisibles et susceptibles de réapparaître instantanément sur demande : parfait pour tendre une embuscade, mais aussi pour éviter les conséquences désastreuses d'une attaque nucléaire ou de toute autre offensive à aire d'effet. Je n'entrerai pas ici plus avant dans le détail des Zergs, puisque je consacre déjà deux pages à l'organigramme de leurs bâtiments, upgrades et unités. Mais vous l'aurez compris, ils sont pour moi, et de loin, le camp le plus intéressant des trois.

Petit manque à l'interface : il n'est pas possible d'ordonner à ses troupes de se disperser, option qui existait pourtant déjà dans Command & Conquer il y a trois ans. Ça aurait été bien pratique, en cas d'attaque à aire d'effet. Tant pis, on crèvera en ordre.

L'incident Protoss

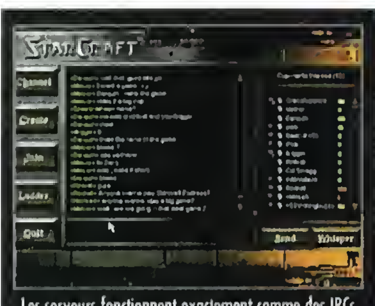
J'ai le Protoss triste. Je suis très loin de me passionner pour cette race austère d'aliens psychiques. Les Terrans réparent, les Zergs régénèrent, les Protoss, eux, ont un bouclier qui se recharge. Passé ce bouclier, les dégâts subits par les unités ou les bâtiments sont irréparables. Bref, ils régénèrent à moitié. Les Protoss se distinguent par deux points des autres races. D'abord, les paysans (ici ils s'appellent Sondes) «ne construisent» pas de bâtiment. Ils se dirigent vers la zone sur laquelle vous leur avez ordonné de construire, et le bâtiment s'y téléporte tout seul. La téléportation n'est pas immédiate, elle met un certain temps, exactement comme lors d'une construction Terran ou d'une

Le miracle, c'est qu'en multijoueur, en jouant des races différentes, Starcraft est equilibre.



PENTIUM 133 — UBI SOFT — BLIZZARD ÉTATS-UNIS
VO — VF (VERSION TOTALEMENT FRANÇAISE À VENIR) — 8

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	8
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET SERVEUR	8



Les serveurs fonctionnent exactement comme des IRCs. On discute, quelqu'un propose une partie, balance son nom. Plus qu'à cliquer sur Join et à choisir le nom dans la liste. Mais la petite merveille, c'est que si vous créez la partie, sur une carte de votre cru, quand les autres joueurs se connectent à vous, ils téléchargent automatiquement cette nouvelle carte.



BattleNet

Pas de panique, pour une fois jouer par Internet s'avère simple comme un résumé d'épisode d'"Alerte à Malibu" dans Télé 7 Jours. Choisissez l'option Multiplayer, puis "BattleNet". Le programme cherche automatiquement le serveur le plus rapide pour vous. En toute logique, il s'agira de FRA1, le serveur français. Surprise, pas trop de lag, à la double condition de posséder une connexion potable (28 800 bauds en évitant les heures de grande affluence) et de jouer contre des adversaires dont c'est également le cas. En face de votre pseudo, se trouve une petite barre de couleurs. Verte, c'est du velours. Orange, ça passe encore. Rouge, testez toujours, mais risque de lag à l'horizon. Jouez avec des adversaires qui ont autant de lag que vous... la partie peut commencer. Là, quelques mauvaises nouvelles. D'abord, on ne peut pas changer la vitesse en cours de partie. Conséquence, les joueurs préfèrent les parties rapides, et le beau jeu de stratégie se transforme en jeu d'adresse idiot et stressant. Même au cours des parties en vitesse moyenne (qui sont assez barbantes, les dix premières minutes), il est très délicat de se lancer dans des opérations commando, d'impliquer des unités au maniement complexe dans un combat. Il existe cependant une solution à tous ces problèmes : jouer en Team. Tous les joueurs d'un même Team peuvent manipuler tous les bâtiments et unités des partenaires. Les ressources sont mises en commun. Ça permet à l'un, par exemple, pendant que l'autre gère la boutique, de se lancer dans une attaque un peu complexe et audacieuse, ou de concerter des attaques croisées. BattleNet offre bien d'autres possibilités que nous ne manquerons pas de détailler dans la rubrique "Réseau" du mois prochain. Attention, ne donnez JAMAIS vos passes à quelqu'un.

mutation Zerg. Par contre, la sonde peut retourner à ses activités minières ou faire apparaître d'autres structures pendant que la première se matérialise lentement. Dans les faits, ça permet, avec une unique sonde, de construire extrêmement vite, mais à condition de disposer des ressources nécessaires, ce qui est bien rare. Seconde particularité, qui elle est une grave faiblesse : on ne peut construire qu'à proximité d'une structure spéciale dénommée Pylône. Si le pylône est détruit, les bâtiments qu'il alimente en énergie tombent en rade jusqu'à ce qu'un nouveau Pylône soit construit. Ces mêmes Pylônes déterminent le nombre d'unités que vous pouvez entretenir. Conclusion : ils représentent un talon d'Achille un peu grossier, et lors de nombreuses parties multijoueur les Protoss étaient les premiers éliminés pour cette raison. J'émets cependant une réserve : le camp Protoss est semble-t-il le plus difficile à maîtriser, mais ses unités sont les plus puissantes... peut-être les joueurs confirmés découvriront-ils à la longue le moyen d'en faire des vainqueurs.



Excellente unité Protoss : le Porte-Nef est un porte-avions volant. Il peut produire à la manière d'une usine, mais aussi abriter de petits chasseurs qu'il envole en raids.

Allons za la campagne

J'ai pas mal de critiques à émettre sur la campagne. Je m'explique. Ça part d'une idée vraiment marrante : on joue d'abord les Terrans qui sont envahis par les Zergs. Puis, seconde campagne, on joue les survivants des Zergs que l'on avait soi-même exterminés aux commandes des Terrans. Puis, troisième campagne, on incarne les Protoss dont on est allé jusqu'à raser la planète-mère quand on jouait les Zergs. On passe toujours du côté de la déroute. De plus, des héros vont intervenir tout au long de ces trois campagnes : ils s'avéreront être des traîtres, des fanatiques dangereux, qui iront se faire infecter par les Zergs, etc. En plus d'intervenir au cours des briefings, les héros sont matérialisés lors des missions par des unités spéciales. Excellent... mais. Si les missions sont vaguement scénarisées (il faut parfois convoyer tel cristal, défier tel héros en duel, attaquer tel temple, etc.), neuf missions sur dix se résument à ces mots : "tout raser". Tout ça n'est pas très finaud, d'autant que l'ordinateur est solidement implanté, façon "dent de sagesse", et adopte systématiquement une tactique purement défensive. Le résultat, c'est qu'on ne se retrouve que rarement en danger, mais que, par contre, il faut pour gagner bien plus de patience et d'acharnement que d'intelligence. L'IA n'exploite même pas les ressources à fond : il prend son temps, ne contre-attaque qu'exceptionnellement mais se défend pied à pied, ne rebâtit presque jamais les bâtiments tombés, ne tend pas d'embuscade. Ses directives sont simplement de faire durer la partie aussi longtemps que possible. Exemple le plus affreux : il m'aura fallu plus de vingt heures pour arriver à bout du dixième et dernier scénario de la campagne Terran (mon compteur affiche 9h30, mais il ne tient pas compte des nombreux retours à d'anciennes sauvegardes). Vingt heures de lente progression sans suspense ni rebondissement. Passionnant comme une partie de cache-cache tout seul. Et ô surprise, en mode Custom, l'IA se montre soudain inventive, redoutablement offensive et efficace... On aurait bridé l'IA de la campagne pour ne pas terroriser le grand public ? Non ? Ben, si !

Jeu culte ou pas ?

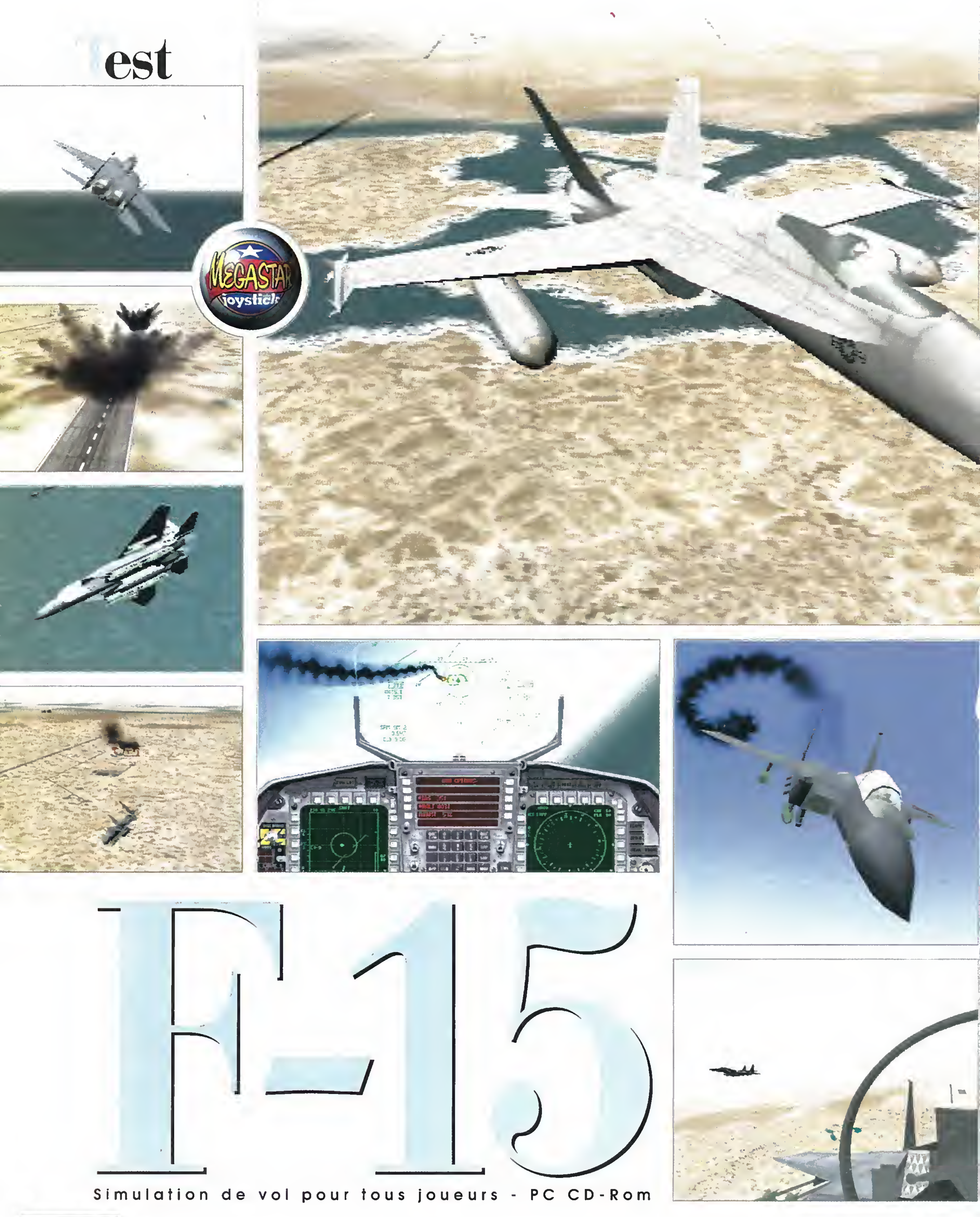
Hum. Les gros points faibles du jeu sont la gestion des ressources préhistoriques et, d'une manière générale, tout l'héritage franchement lourdingue de Warcraft, ainsi que les missions à rallonge de la campagne. Les points forts : les trois races totalement différentes et les unités et pouvoirs très variés... mais je ne vous ai pas encore parlé du must : l'interface. C'est une merveille, une perle. Et rien n'y manque, alors qu'elle est pourtant d'une simplicité exemplaire. Waypoints, patrouilles, escortes, instructions en chaîne (possibilité de faire enchaîner des actions à des unités comme par exemple réparer un véhicule, puis un bâtiment, puis retourner miner ; le manuel ne les évoque même pas et c'est pourtant extrêmement utile. Ça se fait avec la touche Shift), ordre "Hold" pour demander aux unités de défendre un poste sans courir après les fuyards. Le programme vous prévient quand une construction, une production ou une recherche ont été menées à terme. Il suffit alors d'appuyer sur la barre d'espace pour centrer l'écran sur le lieu où ça se passe. Si vous avez raté un de ces événement, pas de panique, avec les touches "<" et ">" vous pouvez centrer l'écran sur les événements précédents. Il est bien sûr possible de créer jusqu'à dix groupes. Alt et le numéro du groupe : voilà l'escouade sélectionnée et l'écran centré sur elle. Mieux encore : Shift et le numéro : le groupe est sélectionné sans bouger l'écran. Et puis, il y a BattleNet. On se connecte à internet. On démarre Starcraft et voilà, on se bat directos contre des humains. (Reportez-vous à l'encart "BattleNet"). Ça, c'est du luxe. Enfin, Starcraft propose un éditeur de campagne d'une simplicité enfantine permettant de créer ses propres campagnes de A à Z. Alors voilà, je me surprends moi-même et colle, malgré bien des réserves, un Mégastar à Starcraft. Mais il est clair que j'attendais bien mieux, que Blizzard est capable de mieux et que Starcraft ne mérite qu'on s'y intéresse qu'à condition de s'être lassé de Total Annihilation et de ne plus rien avoir à se mettre sous la dent. Et ça tombe mal, ce mois-ci arrive justement un add-on révolutionnaire pour TA.

monsieur pomme de terre

- + Voix et bande-son impeccables.
- + L'interface était presque parfaite.
- + Trois races totalement différentes.
- + Possibilité de jouer par Internet dans le plus grand confort.
- + Un éditeur de campagne totalement complet.
- − Supporter ce système de double-ressources et de paysans ?
- − Les campagnes, lourdingues.
- − Impossible de changer la vitesse en cours de jeu, lors d'une partie sur BattleNet.
- − Saloperies de peones qui vont et viennent.
- − Un manuel lamentable.

Un très bon jeu, mais qui aurait pu être un jeu culte s'il n'avait pas eu à supporter les lourds atavismes de Warcraft 2. La campagne est de très longue haleine (au moins 200 heures) mais s'avère épuisante et sans surprise. L'interface, par contre, est un bijou de simplicité et d'efficacité. Et par dessus tout, il est possible, très facilement, de jouer jusqu'à huit sur Internet. Posséder Starcraft n'est vraiment nécessaire que lorsque l'on a réussi à se lasser de Total Annihilation.





est

F-15

Simulation de vol pour tous joueurs - PC CD-Rom







Longtemps après la pitoyable série des US Navy Fighter, Jane's s'est enfin décidé à sortir un simulateur d'avion digne de ce nom. Et grand bien lui en a pris puisque F-15 peut s'aligner sans complexes sur les meilleurs du genre, comme F-22 ADF ou F/A 18 Korea.

Après avoir longuement espéré, souhaité et imploré la disparition définitive de cette calamité d'USNF, l'arrivée de F-15 est, pour Bob et moi, une sorte de signe du destin. Cette fois, la page est tournée, le machin est bien mort et enterré. Quel bonheur, vous n'imaginez même pas. En fait, c'est comme un poids sur l'estomac qui s'envole d'un seul coup. Mais on aimait quand même bien le tester, US truc & fils, on pouvait se lâcher, c'était cool. Mais aujourd'hui, les choses ont changé, et c'est avec panache que Jane's va remonter dans l'estime des pilotes de chasse virtuels. Il faut dire que F-15 a été développé par Origin Skunkworks, géniteur des excellents AH64D Longbow et Longbow 2. C'est quand même une sacrée carte de visite, moi je dis. Maximum respect, même. En plus, le producteur n'est autre qu'Andy Hollis, un p'tit gars qui n'en est pas à son coup d'essai puisqu'à l'époque, il avait développé F-15 Strike Eagle II et III (sortis respectivement en1989 et 1992). Le F-15, c'est son truc à Andy. Il y en a qui flashent sur des porte-clés, d'autres sur des barbecues électriques. Non, lui, c'est le F-15. Alors comme on n'a pas envie de le contrarier, on va installer son jeu vite fait bien fait. L'installation maximale copie tout simplement le CD sur le disque dur, c'est-à-dire six cent quinze mégas. Je vous conseille cette installation car elle évite des ralentissements frustrants en cours de partie, lors des accès sur le lecteur. Et nous, on n'aime pas ça, les ralentissements. C'est pas notre truc. Surtout que ça serait bien dommage de s'en priver (de l'installation maxi), puisqu'un patch disponible chez www.janes.ea.com permet de réduire singulièrement sa taille. Ce dernier vire simplement les vidéos du disque, sans toucher aux trucs importants. Le beurre et l'argent du beurre en quelque sorte. Bien, on parle, on parle, mais voilà que l'introduction commence. Hummm, chouette, mais un brin propagande à la Top Gun. Genre automasturbation patriotique, avec les Ray-Ban et les belles gueules qui vont bien sur fond de bannière étoilée. Mais on peut pas trop leur en vouloir, c'est un avion ricain, qui vole dans un pays ricain, dans un jeu programmé par des Ricains, alors ils se lâchent. Le contraire aurait été surprenant.

L'oncle Sam en combinaison Anti-G

Une fois la vidéo terminée, le menu principal apparaît. Simple, pas compliqué pour un sou, avec un horizon artificiel qui bouge constamment au centre, c'est du tout bon. Le premier réflexe du possesseur d'une machine rapide est d'aller trifouiller les options, histoire de mettre tous les détails à leur maximum et de fantasmer sur le frame-rate de sa carte 3D. Dont acte, puisque la machine utilisée pour ce test s'avère être un Pentium II cadencé à 300 MHz, avec une 3Dfx et 32 Mo de RAM plantés sur la carte mère. C'est clair, c'est déjà plus le top du top, mais bon, c'est quand même encore honnête. Bien que cinq niveaux de complexité graphique soient préprogrammés, rien ne vous empêche de choisir par vous-même ce qui doit être affiché ou non. Idéal pour vous faire une configuration aux petits oignons. Ici, pas d'hésitation, on met tout à donf et surtout on n'oublie pas de valider la case 3Dfx. On verra ce que le moteur donne plus tard. Pour l'instant, l'impatience est trop grande. Hop, retour au menu et direction l'entraînement. Pas de surprises, on vous propose de vous familiariser avec l'appareil en effectuant les missions de base (décollage, atterrissage, ravitaillement en vol) et de combat (air/air et air-sol). Prenons-en une compliquée au hasard... Tiens, le décollage pour voir. Au hasard. Ça charge, le



▲ Le tableau de bord n'est pas digitalisé, ce qui lui donne un aspect "banal". En contrepartie, c'est très lisible.



▲ La carte du briefing est un modèle du genre. Vous pouvez zoomer, repérer votre trajet, définir de nouveaux waypoint, et tout cela très facilement.

REMARQUE

L'avionique du F-15E est un modèle de réalisme et de conformité au système original. Et pour cause, puisque la personne chargée de cette partie du programme est un habitué de ce genre d'opération : il le faisait auparavant sur de vrais avions.

Le train d'atterrissage s'arrête de tourner une fois qu'il ne touche plus le sol.

logo désormais familier de la 3Dfx s'affiche, tout va bien. Ça y est, vous voici à l'intérieur du cockpit. De facture classique, dessiné à la main et non pas digitalisé. Divisé en deux parties (haute et basse), il comprend trois MFD (écrans multifonctions), un affichage central (paramétrage auto-pilot, divers), un VTH (ou Head Up Display en anglais), des interrupteurs (qui marchent pour la plupart réellement lorsqu'on clique dessus), et des fenêtres temporaires s'affichant pour les communications et les dégâts. C'est propre, lisible, mais pour l'instant, à l'exception de l'excellent balayage radar air/sol, rien de bien extraordinaire à signaler. Le décor extérieur se résume à la piste et à quelques bâtiments situés sur le côté gauche, rien d'impressionnant non plus. Nonobstant la tour de contrôle qui me donne l'autorisation de décoller, je décide alors de passer en vue extérieure. Et là, le bonheur commence. Les mots me manquent mais on va quand même essayer d'en trouver quelques-uns. En fait, c'est magnifique, un point c'est tout. Le F-15E est tout simplement fabuleux, modélisé à la perfection et texturé comme dans un rêve. On a beau zoomer et dézoomer pour tenter de trouver la petite imperfection, tourner dans tous les sens pour prendre le moteur 3D en défaut, rien à faire. Le carénage est parfaitement éclairé en fonction de la position du soleil, les volets bougent, l'aérofrein sort et se replie, le train rentre de façon démoniaque... En fait, seuls l'effet visuel de l'afterburner et les entrées d'air des réacteurs s'avèrent décevants, car assez peu spectaculaires. Mais qu'importe, c'est vraiment histoire de pinailler car tout le reste de l'appareil est impeccable.

USNF : "Andy m'a tuer"

Bon, c'est pas le tout, l'heure est venue de pousser la manette des gaz et de lancer la bête vers les cieux. Ces derniers sont légèrement nuageux, mais vous pourrez aussi bien voler par temps couvert ou dans un ciel bleu intégral. La tour m'informe qu'un léger vent de travers souffle sur la piste, faudra penser à compenser au palonnier. De toute façon, je m'en fous, le F-15E est un gros bébé, il en faudrait un peu plus pour le déstabiliser. Une fois les réacteurs poussés à pleine puissance, on relâche le frein de roue et l'appareil commence à rouler doucement sur la piste. Arrivé vers les deux cents nœuds, je commence à tirer sur le manche, ce qui a pour effet de délester le nez, mais pas plus. En fait, il faut tirer franchement sur le stick pour arriver à arracher le F-15E à la pesanteur terrestre. Si vous possédez un joystick Force Feedback, vous sentirez une légère résistance. Petit passage en vue externe pour admirer les roues du train d'atterrissage s'arrêter de tourner, une fois qu'elles ne touchent plus le sol. La classe. Retour dans le cockpit pour rentrer le train et les volets, afin de prendre de la vitesse et ne pas se crasher comme un nul au bout de la piste. Eh oui, le F-15E est un avion lourd et on ne le rattrape pas facilement en cas de pépin à faible altitude. Tant mieux, cela prouve que nous avons affaire à un modèle de vol soucieux de sa crédibilité. D'ailleurs, ce n'est pas pour rien que ce dernier a été conçu en collaboration avec des pilotes américains de F-15, et que les algorithmes utilisés sont les mêmes que pour les simulateurs professionnels de l'appareil (DATCOM). Par exemple, si vous deviez couper un des moteurs pour cause d'incendie ou de panne, vous verriez l'appareil tanguer du côté malade, sous l'effet de la poussée de l'autre moteur. En mode expert, vous devrez donc piloter finement, notamment dans les évolutions à basse altitude où la marge de manœuvre s'avère réduite. Toutefois, un mode débutant permettra de simplifier le comportement de l'avion, pour ceux qui ne veulent pas se prendre la tête avec ce genre de considérations.

Une réalisation de choix

Outre le cockpit bitmap offrant de vrais interrupteurs, vous bénéficiez d'un cockpit virtuel de grande qualité. Non seulement vous pouvez regarder tout autour de vous d'un simple mouvement de la souris (comme dans les doom-like), mais pendant ce



▲ En tant que chef d'escadrille, c'est à vous de décider de l'armement embarqué par vos coéquipiers.

▲ Le nombre d'armes disponibles est pour le moins exhaustif, que ce soit pour les attaques air/air ou air/sol.

Planquez-vous, le lëzard est de retour !

Avec GEX, le lézard accro de télé, sarcastique et rusé, empêchez l'affreux Rez de prendre le contrôle des ondes TV. Humour, délires et gameplay garantis !

Un univers entièrement en 3D permettant à GEX de se déplacer sur 360°. Une parodie des plus grands films et dessins animés d'Hollywood sur de vastes niveaux hyper-détaillés.

125 mouvements : coups de queue et de langue, escalade, karaté acrobatique...

D'étranges ennemis : zombies, plantes hybrides, piranhas, transistors géants, citrouilles, etc.

Smoking, kimono, combinaison spatiale... GEX vous en fait voir de toutes les couleurs !

Des centaines de bonus cachés, de passages secrets, et de niveaux dissimulés...

GEX™ 3D

ENTER THE GECKO

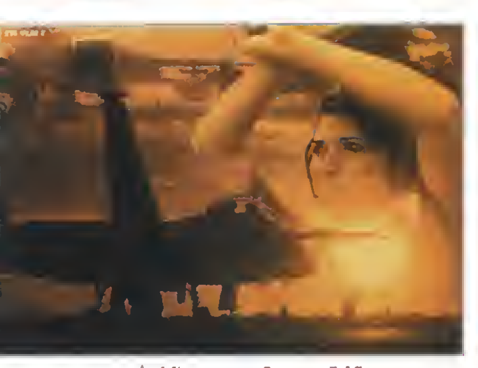




Disponible sur PC CD-Rom



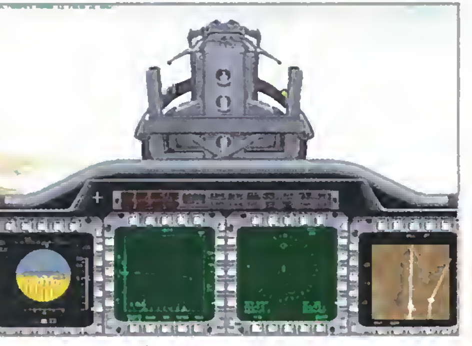




▲ Mieux que Sanex, F-15, pour nous les femmes qui transpiront un peu des aisselles.



▲ La plupart des boutons peuvent être activés en cliquant dessus.



▲ Le F-15E est un biplace. Ceci est le poste du navigateur.

Vous voyez vos mains bouger sur le manche et sur le throttle en fonction de vos véritables ordres.

temps, les MFD continuent à fonctionner tout en restant extrêmement lisibles. De plus, vous voyez vos mains bouger sur le manche et sur le throttle en fonction de vos véritables ordres, ce qui ajoute encore au réalisme de l'ensemble. Le tout est fluide et rapide, mais il faut toutefois signaler des ralentissements sensibles au passage de grands bâtiments. Attention, cela reste pleinement jouable, mais on passe d'une animation extrêmement fluide à une animation légèrement saccadée pendant quelques secondes. On ne lui en voudra pas pour si peu. Mêmes remarques pour la vue externe en ce qui concerne la souris et l'animation, rarement prises en défaut. Par contre, les ralentissements se font plus présents lorsque vous volez en formation, ce qui est compréhensible quand on sait que vous pouvez emmener jusqu'à sept autres appareils dans vos missions. Mais même dans ce cas, cela reste jouable. Les effets visuels ne sont pas en reste, et décidément, la 3Dfx (ou la 3Dfx 2, F-15 tournant parfaitement avec) est vraiment une carte merveilleuse. Outre le lens-flare qui vous éblouit lorsque vous faites face au soleil ou les leurres thermiques ou métalliques qui s'échappent de l'arrière de l'avion, des effets de traînée atmosphérique s'afficheront au bout de vos ailes lors de ressources appuyées. Ensuite, le tir d'un missile dégage une fumée blanche du plus bel effet, laissant de grandes cicatrices dans le ciel. C'est particulièrement impressionnant lorsque vous combattez à plusieurs et que vous voyez des traînées tout autour de vous. Si un appareil se fait toucher, c'est alors de la fumée noire qui va s'échapper du carénage (lui-même endommagé), le plus souvent accompagné de flammes ou d'une explosion pure et simple. Les explosions au sol sont tout aussi réussies, et là encore, on pourra apprécier le souci du détail apporté à la réalisation du programme. Ainsi, les bombes MK explosent en soulevant des gerbes de fumée puis en laissant un cratère apparent, alors que les missiles Durandal (spéciaux anti-pistes) détruisent le tarmac en le fissurant sur une grande surface. Il est évident que sans 3Dfx, le résultat graphique est bien moins affriolant. Mais en revanche, du point de vue de l'animation, c'est loin d'être une catastrophe. C'est même tout à fait fluide, et il n'y a pas beaucoup plus de ralentissement qu'avec la 3Dfx. Cela est dû au fait que le moteur a été primitivement développé sans l'idée d'utiliser une quelconque accélération matérielle. Cela a sans doute obligé les programmeurs à optimiser leurs routines, sans se reposer sur les vertus miracles du Glide. A noter que sur un Pentium 200, 64 Mo et 3Dfx, le résultat est excel-

▼ Des effets de lumière superbes.



▲ Le vol de nuit, avec son HUD vitaminé aux infrarouges.



▲ Les vues extérieures sont fabuleuses.

TIPS TECHNIQUE

Installez la version complète de 615 mégas, puis appliquez le patch disponible sur www.janes.ea.com. Ce dernier se contente d'enlever les vidéos de votre disque, tout en vous permettant de réduire les accès CD à leur minimum en cours de jeu.



Vous devrez, entre autres, défendre ces plates-formes pétrolières. ▲



Les ravitaillements en vol demandent de la finesse et du doigté dans les commandes. ▲

Le ravitaillement en vol est plutôt corsé si vous désirez le faire uniquement en mode manuel.

lent au niveau de détails quatre sur cinq. Belle performance. Par contre, sans 3Dfx, il faudra vraiment baisser la qualité graphique pour avoir un truc jouable. Visuellement parlant, l'environnement ne souffre pas de défauts majeurs. Les bâtiments au sol sont nombreux et particulièrement exhaustifs, puisque cela va de la tente minable de terroristes au port de commerce, en passant par des usines chimiques de grande envergure ou des plates-formes pétrolières. Même topo en ce qui concerne les appareils : vous avez droit à de l'hélicoptère, du tanker géant, du char ou encore moult avions. Vraiment, vous n'aurez que l'embarras du choix et les cibles potentielles sont nombreuses. Les engins sont graphiquement de bonne qualité, et on reconnaît bien là la patte d'un Longbow 2. Seules les villes et leurs textures sont en retrait, car moins crédibles que celles de F-22 par exemple. La nuit, tout rentre dans l'ordre, les lumières des agglomérations et des pistes étant plus que convaincantes.

Iran, Irak, même combat

Au fait, j'ai oublié de vous dire, mais le contexte géopolitique de F-15 se situe en pleine crise du Moyen-Orient. Vous avez ainsi la possibilité de participer à deux campagnes de grande envergure, l'une mettant en scène l'Iran et l'autre l'Irak. Si la première est totalement imaginaire, puisque située dans les années 2001, la seconde est ni plus ni moins la guerre du Golfe servie sur un plateau. Comme vous le savez, enfin normalement, le méchant Saddam a envahi le Koweït, choquant profondément l'opinion internationale. Faut la comprendre, elle qui est si éprise de justice, de liberté et, bien entendu, de pétrole. Quant à l'Iran, c'est du côté de l'Arabie Saoudite que ça se passe et que vous irez traîner vos ailes. Ces deux campagnes sont semi-dynamiques, dans le sens où les missions ne sont pas créées en temps réel en fonction de votre réussite, mais font partie d'un schéma général comportant les grandes lignes des missions à accomplir. De ce fait, à chaque commencement de campagne, les missions ne se présentent pas dans le même ordre ni surtout dans les mêmes circonstances. Pour la même mission (défense de plates-formes pétrolières par exemple), les appareils ennemis pourront ainsi très bien arriver par une direction différente, ou encore certains événements particuliers se produiront ou pas. D'après Andy, un joueur qui effectue une campagne entière ne voit que 25 à 30 % des possibilités pré-

Les explosions font honneur à la 3Dfx ▼



Résolutions diverses

Voici six exemples de configurations graphiques, juste histoire de vous faire une petite idée de ce qui vous attend. Dans tous les cas, il est possible de personnaliser votre propre configuration graphique à votre goût.



3Dfx, niveau 1. De quoi donner un peu d'air à votre P133.



3Dfx, niveau 2. La différence se fait légèrement sentir au niveau des bâtiments. P133 également.



3Dfx, niveau 3. L'avion a déjà une meilleure gueule. Pour P166.



3Dfx, niveau 4. Ça commence à devenir intéressant. Pour P200.



3Dfx, niveau 5. Tous détails à fond. Le pied sur un Pentium II.



Sans 3Dfx, niveau 5. Tourne bien sur un Pentium II. Cool.

DANS ARMOR COMMAND, SI VOUS VOUS CONTENTEZ DE CE TYPE DE DÉFENSE...

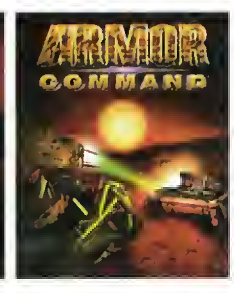
VOUS ALLEZ VOUS FAIRE TRÈS MAL !

- Plusieurs types de vues : vue de dessus, vue 3D subjective.
- 48 missions progressives dont 4 missions d'entraînement.
- Jouable jusqu'à 4 en réseau.

"Sa réalisation de toute beauté et son interface très puissante devrait captiver un large public". (JOYSTICK)

Le nouveau jeu de Edward Kilham, le développeur des hits X-Wing™ et Tie-Fighter™.





*2,23 Fr/mn



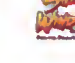








MC/AIQUE/





■ JOUABLE SUR **P 200 MMX 32 MO RAM**
■ DÉVELOPPEUR **ORIGIN SKUNKWORKS**
■ EDITEUR **ELECTRONIC ARTS**
■ TEXTES ET VOIX **VO**

MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	8
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET SERVEUR	8




▲ Cette photo est noire, mais c'est normal, c'est la nuit. Admirez les flares et les traînées des missiles.


▲ Ceci est un ex-F15. Vous êtes un ex-pilote aussi.


▲ Une approche héroïque. Les atterrissages sont assez aisés.

Les campagnes sont semi-dynamiques car les missions ne sont pas créées en temps réel.

TIPS JEU

Le fait d'utiliser la souris, le clavier et le joystick en même temps n'est pas toujours très pratique. Pensez à éditer vos propres contrôles pour vous faciliter la vie.

vues. Et comme il est impossible de sauvegarder à un endroit précis de la campagne pour, éventuellement, recommencer une mission ratée, cela permet au joueur de ne pas vivre la même "aventure à chaque fois". C'est une approche originale, et j'avoue franchement la préférer aux campagnes entièrement dynamiques. En effet, les missions dynamiques ne sont pas toujours aussi intéressantes que les "préprogrammées", car elles sont par définition dénuées de l'esprit d'imagination souvent tordu de l'humain moyen (pièges, embuscades, actions surprises, etc.). Et c'est vrai que les missions de F-15 sont rudement agréables, et ce pour plusieurs raisons. Tout d'abord, vous êtes le chef de votre escadrille. Cela signifie que pour chaque mission que l'on va vous confier, vous serez seul maître pour décider combien d'appareils partiront, quel sera leur équipage, et surtout les armes qui seront embarquées. A ce stade, il est important de ne pas faire n'importe quoi car vos stocks sont comptés. Chaque fin de mission, victorieuse ou non, vous apporte quelques approvisionnements en quantité très limitée. A vous de bien gérer votre équipe et surtout ne pas trop perdre d'appareils. Les missions proprement dites sont d'un très bon niveau, prenantes, même si leur nature les empêche d'être réellement originales. Un avion de chasse, ça bombarde des infrastructures, ça escorte des amis et ça abat les ennemis. Le reste est une question d'ambiance et, de ce côté-là, pas de problème. Les voix sont criantes de vérité, notamment en plein combat, alors que votre ailier appelle juste après s'être fait toucher à mort par une rafale ennemie. De même, votre propre copilote n'est pas avare de commentaires sur la situation en cours, et lorsque vous volez en formation, cela tourne vite au capharnaüm sonore. De plus, vous pouvez donner des ordres à vos coéquipiers, comme, par exemple, adopter un certain type de formation, attaquer les cibles au sol, ou rentrer directement à la base en cas de problèmes. Vous pouvez également communiquer avec un Awac pour obtenir la position d'un ravitailleur ou des avions ennemis les plus proches, au cas où. Puisqu'on en parle, le ravitaillement en vol est plutôt corsé si vous désirez le faire uniquement en mode manuel. Mais les fainéants peuvent le faire en automatique, même si, du coup, l'opération perd un peu de son charme. Les combats air/air sont excellents, que ce soit en dogfight (combat rapproché au canon) ou en fire & forget (missiles longues portée). Mais le vrai pied c'est, je me répète, lorsque vous combattez à plusieurs appareils. Les avions passent dans tous les sens, il y a des traînées de missiles partout, la radio croule sous les messages, certains pilotes s'éjectent même sous vos yeux ! En résumé, c'est un vrai régal pour les yeux et les oreilles.

Pour les éternels insatisfaits

Au cas où vous n'auriez pas envie de vous lancer dans une longue campagne, il existe deux solutions : la première consiste à charger une des quinze missions indépendantes prêtes à jouer, la seconde est de les fabriquer vous-même. La première possibilité regroupe un peu tous les types d'interventions que vous devez savoir mener à bien. Vous devrez donc détruire des camps d'entraînement de terroristes, des vedettes armées, défendre votre base, détruire des dépôts de carburant, etc. La seconde possibilité est destinée aux plus courageux d'entre vous puisqu'il s'agit de créer des missions de toutes pièces, grâce à l'éditeur incorporé. Celui-ci est d'une très grande facilité d'utilisation, car toute l'interface est composée d'icônes. Il n'y a pas plus simple comme principe : vous cliquez sur l'objet souhaité, vous le posez sur la carte, vous lui attribuez éventuellement un événement à accomplir, et le tour est joué. Et ce n'est pas la place qui va vous manquer, puisque le monde de F-15 représente une surface de plus de cinq millions de kilomètres carrés. Vous avez de la mer, du sable et des montagnes, tout pour recréer votre propre guerre du Golfe. Reste à parler du mode multijoueur, qui permet à huit pilotes de s'affronter en même temps. Toujours d'après Andy, "le moteur réseau a été clairement programmé dans cette optique avec le plus grand soin afin que les parties ne souffrent pas trop de perte de synchronisation ou de retards (lag)". Vous pourrez aussi bien jouer en réseau, en série que sur Internet, ce qui risque de donner lieu à quelques dogfights d'anthologie. En un mot comme en cent, F-15 est donc un excellent simulateur. Personnellement, je le préfère presque à F-22 ADF. Il faut dire que le F-15 possède quand même plus de charme, et qu'on a vraiment l'impression de piloter un vrai avion, pas une usine informatique automatisée. Cependant, et pour ne pas changer, seule la version 3Dfx comblera totalement les acheteurs. Les autres possèderont toujours une très bonne simulation, mais ils passeront vraiment à côté de quelque chose.

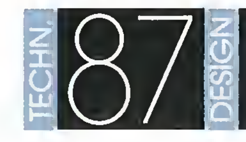
Fishbone


▲ Le sable ne sera pas votre seul environnement.

+ La réalisation et le graphisme.
+ Les missions et le vol en formation à huit.
- La config idéale : PII, 3Dfx, 32 Mo.

EN DEUX MOTS

F-15 est un excellent simulateur de vol, même pour ceux qui ne possèdent pas de 3Dfx. Cependant, l'utilisation de cette dernière est indispensable pour bénéficier à la fois de la beauté et de la fluidité nécessaires à tout gameplay.





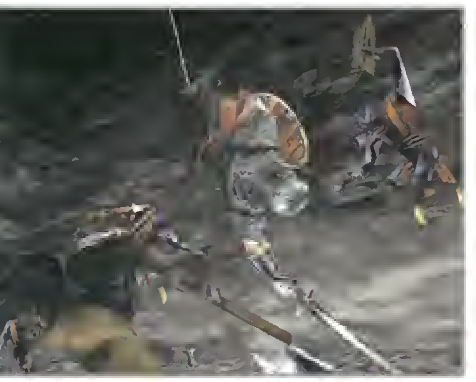

TECHN.	DESIGN	INTERÊT AVEC 3DFX	SANS 3DFX
87	89	90	80

C'est samedi, vous vous emmerdez et vous hésitez entre une rediffusion de "Temps X" et le match Sochaux-PSG. N'en faites rien, prenez votre épée et descendez dans les souterrains de Die by the Sword.



Die by the Sword

Action/Aventure pour tous joueurs - PC CD-Rom


▲ Suspendu comme un jambon.

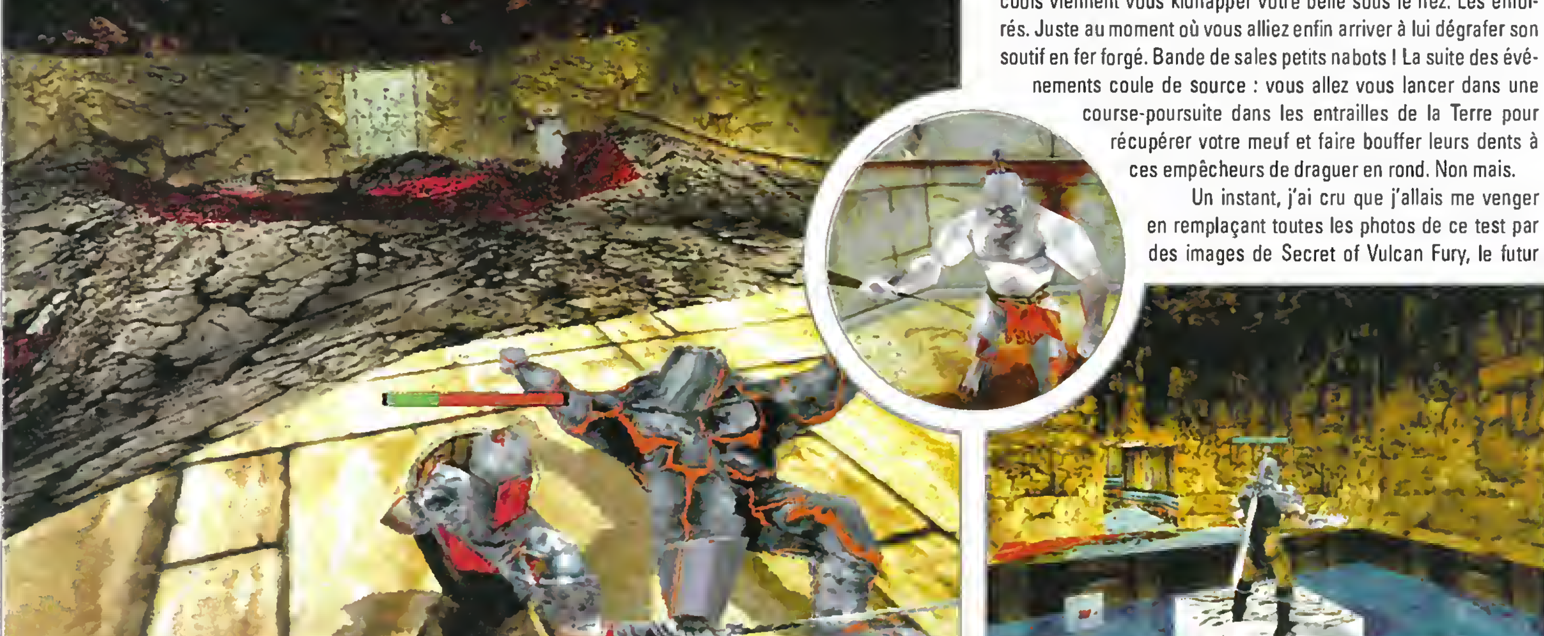
Moi, j'aime bien les cachots virtuels. Qu'est-ce qu'on a pu en arpenter, quand même, des souterrains humides depuis Wizardry, Bard's Tales et autres Dungeon Master ! Pourtant, il faut bien avouer que ce genre de soft n'accorde pas un grand réalisme aux combats. Contrôler un guerrier se résume souvent à cliquer pour effectuer une attaque, le jeu se chargeant de faire un lancer de dé pour savoir si le coup a porté ou non. C'est un peu rudimentaire à une époque où le moindre petit Quake Like met nos réflexes à rude épreuve. Bon, il y avait bien Daggerfall dans lequel on pouvait secouer sa rapière pour frapper de taille et d'estoc. Mais ça restait un peu léger.

Alors voilà, avec Die by the Sword, les joyeux drilles d'Interplay ont décidé d'insuffler une vie nouvelle au genre grâce à un système inédit où on contrôle le mouvement du bras au lieu de simplement déclencher des attaques prédéterminées. Il ne fait pas de doute que cet aspect du jeu est particulièrement réussi. Que ce soit au clavier, à la souris ou au joystick (le force-feedback est correctement implémenté), vous allez découvrir un gameplay original quoique pas évident à maîtriser au premier abord.

Les oreilles coupées en pointe

Mais laissez-moi vous parler du scénario qui fait de Die By TS le jeu le plus original du dernier millénaire, au bas mot. Eh oui, alors que vous pique-niquiez tranquillement aux abords de Stonehenge avec votre douce fiancée, Lady Die... Alors que la nuit commençait à tomber et qu'une atmosphère de tendre complicité commençait à s'installer, v'la t'y pas qu'une bande de Kobolds pas cools viennent vous kidnapper votre belle sous le nez. Les enfoirés. Juste au moment où vous alliez enfin arriver à lui dégrafer son soutif en fer forgé. Bande de sales petits nabots ! La suite des événements coule de source : vous allez vous lancer dans une course-poursuite dans les entrailles de la Terre pour récupérer votre meuf et faire bouffer leurs dents à ces empêcheurs de draguer en rond. Non mais.

Un instant, j'ai cru que j'allais me venger en remplaçant toutes les photos de ce test par des images de Secret of Vulcan Fury, le futur

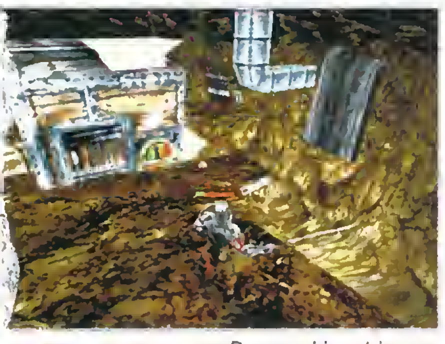




Un système [illegible] où on contrôle [illegible] du bras.

Star Trek développé par Interplay et dont la démo (non-interruptible) sévit sur tous leurs produits depuis plusieurs mois. Trente fois que je me la tape... Restons calme et voyons plutôt combien DBTS va nous taxer de place sur le disque dur. Quatre installations sont proposées : 176 Mo, 250 Mo, 303 Mo et 583 Mo. Ffffuiii ! 583 Mo ! Y z'y vont pas de main morte, surtout que l'install de 250 Mo convient dans la majorité des cas.

Question performance, DBTS marche très bien sur un P166 doté d'une carte accélératrice Direct3D. Le jeu propose aussi une version native pour 3Dfx qui s'avère la plus fluide. En revanche, en Direct3D, on peut relever quelques bugs d'affichage sur 3Dfx, mais pas sur i740 (le nouveau joujou de maître Kant). DBTS propose aussi un mode pur logiciel. C'est lent même sur un Pentium II. On peut néanmoins passer à une résolution plus basse (VGA) pour gagner en fluidité. Bref, pour jouer confortablement à ce soft, une carte accélérée sera vraiment la bienvenue.



Des machines bizarres à mettre en route.

Combats à gogo

DBTS nous accueille par une pleine page d'options (graphiques, sonores...) où on pourra choisir entre un gameplay de type arcade ou bien le mode VSIM (voir l'intérieur d'Alan Baraseh). Le mode VSIM est sans conteste le plus intéressant car c'est avec ça que l'on contrôle complètement les attaques du héros. Avant de se lancer dans la quête, il est parfaitement conseillé de s'initier au maniement de l'épée grâce au mode Exercices. Selon les conseils parlés d'un vieux maître d'arme, on s'entraînera donc à bouger la longue épée du guerrier qui vaut son pesant d'acier damassé. C'est cool de larder des pantins d'osier, de sauter par-dessus la lave, mais le vieux est gonflant à me tutoyer. On n'a pas gardé les Orcs ensemble, nom de Dieu !

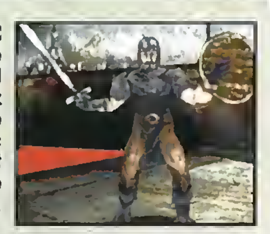
Une fois cette mise en jambes accomplie, et histoire de faire attendre un peu plus cette idiote de Lady Machin, je décide de jeter un coup d'œil aux deux modes de combat supplémentaires : l'arène et le tournoi. L'arène est une sorte de mode "instant combat". On choisit son héros, un décor, puis on peut aller se friter illico avec trois autres monstres tirés du jeu. Tout est paramétrable : le type et le nombre d'adversaires, les conditions de victoire (durée, unique survivant, nombre de victimes). Les arènes sont marrantes avec un lac de lave à éviter sous peine de griller, des lames tournoyantes qui menacent de vous trancher la couenne et même une plate-forme suspendue où le moindre faux pas vous



Combat contre un adversaire invisible.

Quelques-uns des joyeux locataires de Die

ERNIC
Là, c'est vous, dans toute votre classitude de grand guerrier surpuissant. Arrêtez de vous admirer comme une frappette ou bien un Orc qui passerait par-là pourrait avoir envie de gauler votre tête pour sa collection.





KOBOLD
Ces créatures mi-humaines, mi-chiens peuplent les catacombes. Armés de hachettes et de piques, elles compensent leur faible force par leur nombre. Les Kobolds semblent craintifs lorsqu'ils fuient à votre approche. Mais ne vous laissez pas abuser, ils cherchent surtout à vous attirer dans un piège ou vers un de leurs "amis". Les Kobolds aiment par-dessus tout entourer leur victime à plusieurs pour l'attaquer de tous les côtés à la fois.

ORC
Ce mélange d'humain et de sanglier a gardé les plus mauvais traits de caractère de ses ancêtres. Manquant complètement d'intelligence et de grâce, les Orcs compensent par la force brute. Un simple swing de leur hache de combat suffit à séparer une tête de son propriétaire. Les Orcs se servent parfois d'une bande de Kobolds comme rabatteurs. Ils sont aussi réputés pour bouffer les cadavres de leurs compagnons de jeu.





GUERRIER SQUELETTE
Rappelées de l'au-delà par la magie noire des sorciers, ces âmes damnées ne connaissent ni la peur, ni la compassion, ni le prix d'un beau costard Armani, enfoirés. Armés d'une épée et d'un bouclier, ils attaquent avec une détermination aveugle, et ne s'arrêtent sous aucun prétexte.

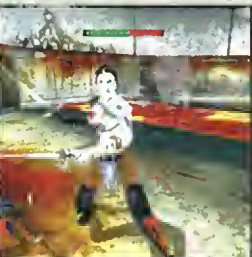
TROGLODYTE
C'est la terreur des rivières et des lacs souterrains. Les Trogs tuent sans distinction, simplement poussés par le désir de bouffer leur proie. Balèzes, rapides et quasiment invulnérables dans l'eau, ils sont encore plus mal lunés dans leur repaire. Les Trogs n'utilisent pas d'armes humaines, préférant leur force et leurs dents à une lame bien trempée.



MAGMA



LADY DIE



Un vieux maître d'arme dispense ses conseils.

TIPS JEU

- Fouillez TOUS les cadavres des ennemis pour ne pas laisser passer des recharges de vie.
- En combat, sautez, avancez, reculez, attaquez sans jamais vous arrêter. Ne restez pas planté comme un poireau devant l'ennemi.
- Il y a souvent dans le décor un moyen de se placer en hauteur par rapport aux ennemis. Cela permet d'exécuter des coups plus efficaces sans être touché.
- Si vous combattez à côté du feu ou de la lave, arrangez-vous pour que le combattant adverse se fasse griller le poil.



Hmmm, encore un piège ?



enverra vous faire embrocher dix mètres plus bas. Remarquons aussi la truculence de l'écran de débriefing qui comptabilise le nombre de membres et de tête tranchés. Le mode tournoi est tout simplement un enchaînement de plusieurs combats avec une difficulté progressive.

Interplay n'a pas raté le coche puisque l'option arène comprend un mode multijoueur pour le réseau local ou sur Internet (voir encadré). Ce mode arène est vraiment très réussi. Mais sans plus tarder, lançons-nous dans la quête principale.

Un moteur physique incroyable

Le premier niveau de OBTS est un enchantement. On démarre à côté d'un feu de camp dans une caverne. Dès que vous approchez, deux Kobolds (voir encadré) se précipitent : l'un pour abaisser une herse, l'autre pour donner l'alerte. Les mouvements des bestioles sont bien rendus et on n'a qu'une envie : leur taillader le lard. Question gore, DBTS n'a de leçons à recevoir de personne. Grâce à son moteur physique qui gère des personnages articulés, il est possible de découper les membres des adversaires de manière très précise. On peut couper un pied, une jambe, une main, un bras entier, voire la tête. Au cas où l'ennemi serait devenu unijambiste, il continuerait à se battre en sautillant. Oui, je sais, on se croirait dans l'excellent "Sacré Graal" des Monty Pythons. Sauf qu'ici, la coupe des deux jambes met instantanément fin au combat, la bestiole ne survivant pas. Ne rigolez pas, cela peut aussi vous arriver. En attendant, le sang gicle de partout. On aperçoit même sur les corps lardés de blessures du héros et des streumons des bouts de bidoche à l'air libre. Le moteur est très soigné. Si on met les pieds dans le feu de camp, on se brûle (ce qui est valable pour l'ennemi également). Dans la flotte, on se noiera. Ok, ok, le feu ça brûle et l'eau ça mouille, rien de bien original. Sauf que DBTS le gère correctement, ça fait toujours plaisir. On peut ramasser les bouts de membres qui traînent ici et là et les jeter à la face des Kobolds d'un air méprisant. Le héros range son épée dans son dos, ce qui lui permet de fouiller les cadavres pour ramasser des recharges de vie ou actionner des leviers et autres interrupteurs nécessaires à la progression dans le dédale du jeu.

Autre caractéristique réjouissante : le comportement des monstres. Les Kobolds attaquent par bande de trois et ils battent en retraite quand ils sont blessés. Les autres malandrins qui traînent dans OBTS possèdent tous leur manière propre de combattre et de faire vibrer leur corps sous les feux des projecteurs. Vous verrez par vous-même. Ce qui est bien aussi, c'est que le monde de OBTS semble cohérent. Le Kobold qui s'est barré au début est allé préparer une embuscade avec ses potes. En arrivant plus tard dans une grande salle, on voit des créatures monter la garde (on peut zoomer de loin pour les espionner).

Faites-vous des amis.

Le VSIM permet de gérer une infinité de mouvements. C'est très net quand on se retrouve suspendu à une corde par les pieds en tombant dans un piège. En se secouant, on arrive à se libérer en tranchant la corde avec l'épée. Dans les combats, cela veut aussi dire que l'on peut combiner les attaques et le déplacement. Une attaque portée en sautant vers l'avant sera ainsi beaucoup plus puissante. Cela fait toute la force du VSIM mais nécessite un peu de pratique avant d'être pleinement efficace.

Une difficulté en dents de scie

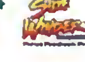
Si on voulait résumer, DBTS serait un croisement entre Virtua Fighter pour les combats, et Tomb Raider pour le moteur graphique et la partie exploration. Si chacune de ces deux composantes avait été parfaitement réussie, on se serait retrouvés avec un chef-d'œuvre. Malheureusement, des défauts viennent tempérer l'enthousiasme du début.

Comme dans Tomb Raider, le héros est représenté au centre de l'écran, la caméra tournant de manière automatique lorsque la vue est masquée par des éléments du décor. Dans les grandes salles, ça marche au poil mais dès que l'on se retrouve dans des coins plus exigus, le système fonctionne moins bien. Allez donc vous battre contre un adversaire déchaîné quand un sprite de fougère pixellisée masque les trois quarts de l'écran ! Il est néanmoins possible de changer l'angle de la caméra. On a des vues en contre-plongée, d'autres plus ou moins rapprochées. On remarquera aussi que la vue subjective relevée dans la version de preview a disparu de cette version finale.

Synchrone ou asynchrone ?

Les softs comme Quake utilisent des connexions réseau asynchrones, ce qui permet de gérer des paquets de données arrivant en retard, perdues, etc. Le jeu corrige la position quand le paquet arrive et les joueurs, pouf !, réapparaissent à la bonne place. C'est possible parce que le flux de données est assez faible : coordonnées xyz, orientation et des infos sur les coups.
DBTS, pour sa part, effectue un certain nombre de calculs mathématiques à chaque image et sur chaque articulation des persos. Ça représente trente fois plus de données que pour Quake et il n'est pas question de les faire transiter par le réseau. Du coup, le programme transmet aux autres ordis les touches qui ont été enfoncées et laisse chaque bécane effectuer tous les calculs en local. C'est fait de manière synchrone, et donc, tous les ordis connectés bossent de manière... synchro. Ce qui fait aussi qu'une bécane lente ralentira toutes les autres.
Conclusion : si DBTS semble fonctionner correctement en réseau local, ses performances sur le Net seront nettement moins bonnes à moins de disposer d'une connexion à très haute vitesse, type câble ou Numéris. Interplay bosse néanmoins sur une solution asynchrone pour le futur.





PENTIUM 133 16 MO RAM + CARTE 3D — INTERPLAY
TREYARCH GB — VF — 1 À 4

MULTIJOUEURS	
TYPE	NOMBRE
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET SERVEUR	NON
INTERNET IP	4



Interview de Alan Barasch, producteur de DBTS

Joystick : D'où est venue l'idée de foire DBTS ?

A. Barash : Plusieurs jeux nous ont inspirés pour faire DBTS, notomment Virtuo Fighter. La gestion des combats et des mouvements o influencé notre programmeur principal. Il se trouve qu'il est professeur de physique et docteur en mathématiques. Un jour, en classe de physique, il a eu l'idée d'un système pour retronscrire lo modélisation physique propre ò un combot. Un autre jeu qui o pu nous influencer est un vieux jeu sur Apple II, Bilestoad. C'est probablement lui qui est ò l'origine des contrôles du VSIM.

Joy. : Vous pouvez nous en dire plus sur cette technologie VSIM ?

A. B. : Le moteur VSIM est basé sur des colculs mathématiques pour tous les mouvements du jeu. Nous n'utilisons pas d'animation por image-clé ni de capture de mouvement, ce qui nous différencie de lo plupart des autres systèmes. Du point de vue de lo réalisation, cela permet ou progrommeur de gérer tous les mouvements sans devoir foire oppel à un graphiste pour enregistrer choque posture. Au niveau design, c'est beaucoup plus puissant qu'un moteur troditionnel, parce que vous n'êtes pas limité ò un nombre fini de mouvements. Par exemple, ou début du jeu, il y a un piège avec une corde. Le joueur se retrouve brinquebalé dans un nombre quosi infini de directions. La méthode de capture de mouvements seroit incopable de gérer suffisamment de postures pour permettre ou joueur de combattre et de se déplacer en même temps. Le VSIM permet ou joueur de vraiment se sentir aux commondes du héros. Vous pouvez contrôler où vous donnez le coup d'épée et oussi ò quelle vitesse. Il est proboble que nous ollons utiliser cette technologie dons d'autres producitons Interploy, grâce oux ovontoges que celo apporte à lo fois ou joueur et ò l'équipe de développement.

Joy. : Comment se situe DBTS par rapport ò Tomb Roider ?

A. B. : Ces deux jeux sont vrolment différents. Tomb Roider s'odresse à des joueurs qui veulent juste pointer sur une créature et tirer pour s'en déborrosser. Dans Die, vous ollez combattre au corps ò corps et il y o oussi beaucoup plus de combats. Ce qui n'empêche pas qu'il y o des séquences d'exploration comme dons Tomb Roider.

Joy. : Dons des jeux comme Quoke, il y a des éditeurs de cartes. Votre jeu a un éditeur un peu différent ?

A. B. : Die by the Sword o un éditeur de mouvements. C'est le compognon idéal de notre système VSIM. Certes, il y o le mode orcode où il suffit de presser une touche pour ovoir une attoque outomatique. Mols le must, c'est d'utiliser l'éditeur pour créer sa propre panoplie de coups. L'éditeur permet de sauver ses créations et de les importer dons le jeu ou de les échonger ovec d'outres joueurs.

Deuxième défaut, la difficulté du jeu s'emballe au fur et à mesure que l'on s'enfonce dans les tréfonds de DBTS. Moi, j'aimais bien les combats du début avec un maximum d'adversaires pas trop costauds. Dès l'épisode de la rivière, on se retrouve opposé à des monstres surpuissants et il faut alors recharger maintes et maintes fois en espérant arriver à passer le niveau (le programme sauve automatiquement à des endroits prédéterminés). Cela vient un peu gâcher le rythme de la partie. J'en connais qui vont se gonfler rapidement et passer à côté des bonnes trouvailles du scénario.

Autre sujet d'énervement, les pièges et autres parcours du combattant. Dans DBTS, vous allez devoir jouer les Harrison Ford pour échapper à toute une ribambelle de chausse-trappes : énormes tranchoirs, lames tournantes, dalles piégées, flèches-dans-la-gueule, etc. Certains pièges sont faciles à passer, d'autres nettement moins. De là à prétendre que tous ces trucs ont été placés pour rallonger la durée de vie du jeu en freinant artificiellement la progression du héros... Bon trop tard, j'l'ai prétendu.

Un scénario intéressant

Pour modérer la difficulté de son soft, Interplay a quand même prévu quelques échappatoires. On dispose tout d'abord de quatre niveaux de difficulté. Ensuite, il est possible de venir à bout de certains passages de deux manières différentes : une bourrine, une autre plus subtile. Par exemple, devant la rivière, on peut se faire tous les monstres avant de prendre le radeau ou bien se cacher dans une caisse pour embarquer en passager clandestin. Tout au long de l'aventure, il y a ainsi une dizaine de passages qui pourront être résolus de plusieurs façons. Une page de scores indique à la fin de chaque niveau le nombre d'adversaires éliminés avec un système de points, histoire de nous donner envie de refaire le niveau pour améliorer notre score.

Sans dévoiler ce qui fait la substance de toute aventure, sachez que DBTS vous réserve quelques surprises. La trame de l'histoire est évidemment linéaire, on n'est pas dans un Daggerfall. Seulement, vous allez voir du pays. Vous visiterez des salles de torture, des caveaux, des salles remplies de lave. Vous affronterez des créatures étranges comme des mantes ou des pieuvres géantes (l'animation des tentacules est digne d'Abyss). Pour tromper la vigilance des Orcs, vous revêtirez le masque du Grand Shaman orc. Vous remettrez en marche des appareillages bizarres. Vous rapetisserez... Tout cela (7 niveaux et 75 sauvegardes auto plus loin) pour aboutir sous le nez du parrain local pour un ultime combat.

Une réalisation sympathique

Certains des crétins qui passaient dans mon dos pendant le test trouvaient DBTS moche. Moi je le trouve pas si mal, surtout la modélisation des monstres qui présente une panoplie beaucoup plus large que ce que l'on voit d'habitude. Bon c'est vrai, les décors ne sont pas surper déments. Les tunnels sont taillés à la serpe avec des parois super facétisées et les salles sont assez simples. C'est pas Unreal, c'est sûr, mais au moins, il ne lui faut pas cinq minutes pour charger un niveau.





Tiens, y pousse des bras ?

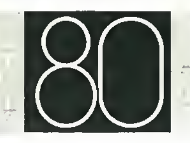


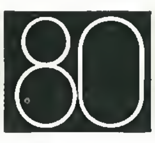
La musique avec orchestre classique façon Howard Shore ou Dead Can Dance est vraiment excellente. On ne dira jamais assez l'importance de la musique dans un jeu. Quant aux voix, elles sont débiles mais rajoutent un ingrédient supplémentaire au jeu : l'humour. Quand le héros nous assène pour la dixième fois de sa grosse voix (on dirait la voix d'Homer dans les Simpson) une remarque ringarde style "tu m'auras fait courir, saloperie", on ne peut qu'esquisser un sourire.

Iansolo

- Le moteur VSIM.
- Beauté des monstres.
- Les différents modes arène.
- Musique remarquable.
- La caméra tournayante ne facilite pas les combats.
- Décors un peu plats.
- Difficulté parfois trop relevée.

Die by the Sword file un coup de neuf au genre bien éculé du "cachots-monstres-princesse". Grâce à un système basé sur la modélisation physique, il apporte un grand niveau de réalisme aux combats à l'épée. La caméra, qui masque parfois l'action, et une difficulté un peu élevée, viennent néanmoins ternir le tableau. Un soft pas parfait mais qui devrait intéresser les fans de médiéval fantastique, tendance bastan disposant d'une carte 3D.







Le Noël sanglant de Duke ne manque pas de fantaisie. Remarquez, les vacances au soleil ne sont pas mal non plus . Bref, si vous appréciez les aventures de Duke le bas du front, voilà de quoi vous prendre un choc thermique plutôt sportif.

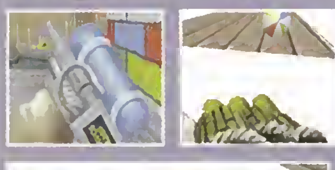
Duke Caribbean Life's a beach

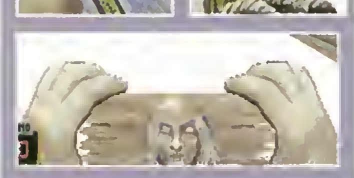
Doom-like
tous joueurs
PC CD-Rom

L'armement est à la Mike Giver


Il est fabriqué avec les moyens du bord. Pistolets à eau et lance-noix de coco, rien n'a été oublié.







Après s'être tant et plus dépensé pour sauver Los Angeles, notre super-héros avait besoin de vacances. Les Caraïbes avec leurs plages, leur mer bleu et Cuba pouvaient fournir tout ce qu'un super-héros américain pouvait désirer : les femmes légèrement vêtues et un camp de vacances à la mesure d'un Duke. Mais son arrivée n'a pas déclenché l'hystérie de la population féminine de l'île. Celle-ci est bien trop occupée avec les étrangers venus de l'espace, qui ont décidé de s'installer pour de bon. Alors, vous comprenez, notre Duke, n'écoutant que son courage, décide de délivrer ces pauvres femmes de ces monstres qui les oppressent tant.

Jouer du "ukulélé" au son des balles

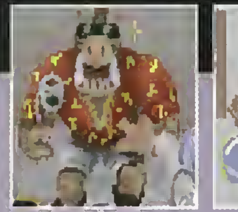
Y a pas à dire, les huit niveaux proposés sont vraiment bien conçus. Le décor est absolument digne de Duke. Toujours aussi complet avec eau, bâtiments et terrains découverts dans un esprit totalement vacancier. Piscine, nanas bronzés et dents de la mer. On nage en plein Club Méd impérialiste. Comme cerise sur le gâteau, les nombreux ennemis jouent les GO. Vous descendrez ces classiques abrutis en tenue de plage, costume blanc, bouée Donald et lunettes de soleil mais aussi deux petits nouveaux qui ne manquent pas d'ironie. Les armes sont complètement relookées, toujours dans l'esprit vacances. On joue au pistolet à eau, et à celui qui lancera les noix de coco le plus loin possible. Comment résister à un soft qui nous fait retrouver notre enfance ? Les niveaux savent se montrer complexes, et vous devrez courir un bon moment en arrosant les méchants garnements qui vous font face, pour découvrir la sortie. Des niveaux deathmatch spécial plage sont aussi compris dans le colis. Mais attention, pour jouer à ce Duke, il vous faut Duke Nukem 3D.

Carnage humoristique

Malgré le coup de vieux qu'a pris Duke, on retrouve avec une certaine joie l'ambiance humoristique, incomparable. Enfin un Doom-like qui continue à ne pas se prendre au sérieux, ça c'est une réussite et on sent bien que les développeurs se sont bien amusés à nous concocter ces niveaux délirants. Voilà un add-on que tout fan se doit d'avoir chez lui.

Kika

Ils vous feront la peau



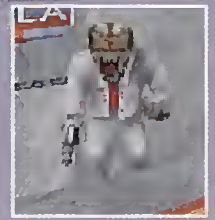


Entre les vieux aliens en tenue de plage et les deux petits nouveaux, vous aurez de quoi vous amuser. Tandis que la mouette vous défèque dessus sans pudeur, la baudruche ne vous attaque pas automatiquement.







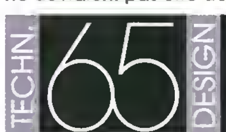




+ Les nouvelles armes.
+ Le coup de la sandale.
- Pas beaucoup de nouveaux monstres.

EN DEUX MOTS

Cet add-on de Duke ne manque pas de piquant : entre femmes en petite tenue, nouveaux ennemis et nouvelles armes, il promet des vacances fort agitées. Les fans de Duke ne devraient pas être déçus.





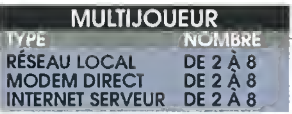


TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
65	66	77




■ JOUABLES SUR **PENTIUM 75 16 MO RAM** ■ EDITEUR **GT INTERACTIVE**
■ DÉVELOPPEUR **WIZARDWORKS ÉTATS-UNIS** ■ TEXTE ET VOIX **VF**





MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	DE 2 À 8
MODEM DIRECT	DE 2 À 8
INTERNET SERVEUR	DE 2 À 8



◀ *Les femmes ne manquent pas, vous en découvrirez même de nouvelles.*

Hiver nucléaire

Les Nouveaux monstres

Les nouveaux monstres sont beaucoup plus nombreux que dans Caribbean : Life's a beach. Les bonshommes de neige sont particulièrement difficiles à tuer, car ils possèdent une puissance de feu redoutable. Les lutins et lutines vous procurent une viande de boucherie tout à fait idéale. Prenez quand même vos précautions, car ils se promènent souvent en groupes.









Le lutin mort se transforme en cadeau-surprise à ouvrir absolument. ▶

Noël est passé depuis peu (quatre mois, ce n'est même pas la moitié d'un an) et certain d'entre nous en ressentent déjà la nostalgie. Duke est apparemment de ceux-là, car il revient en force pour nous promener dans un paysage d'hiver fourmillant de lutins. Eh oui, les joyeux lutins du papa Noël, les rennes, les guirlandes et bien évidemment les bonshomme de neige, c'est tout mignon tout plein comme un dessin animé de Walt Disney. Mais dans un Duke, il y a surtout des méchants. Ceux-ci ont capturé le père Noël pour en faire un affreux bonhomme. Ses lutins se sont transformés en flingueurs et flingueuses à la John Woo (tout le monde fait des comparaisons avec John Woo, alors il faut bien que j'en mette une moi aussi). Il va vous falloir remettre tout ce beau monde dans le droit chemin, aidé par votre fidèle et bien nommé Glauck (le parfait 9 mm).

Noël sanglant

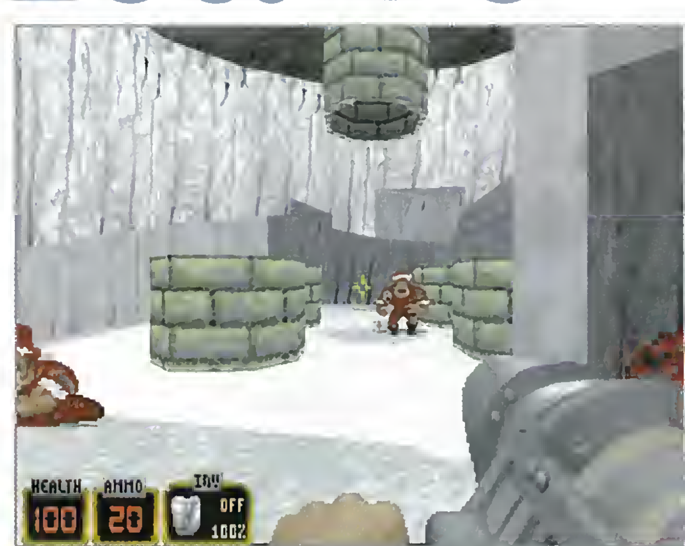
Sept niveaux ont été peaufinés pour satisfaire les plus endurcis des Duke. Ils sont touffus avec, pour le premier, un relookage du niveau d'accueil de Duke 3D. Les ennemis sont plutôt coriaces. Les six nouveaux donnent pas mal de fil à retordre, surtout que l'on trouve peu de vies. Les armes sont particulièrement décevantes : ce sont les mêmes que celles du Duke classique. Les développeurs ne nous ont même pas mis un canon à neige, mais en ont muni l'ennemi. Grâce à la musique - de circonstance - et aux joyeuses guirlandes, l'ambiance nous fait revivre nos meilleurs Noël (d'ailleurs je pense demander, pour l'année prochaine, un AK 47 : c'est plus pratique pour buter les lutins). Un niveau deathmatch permet d'inviter vos petits copains à jouer aux boules de neige. N'est-ce pas merveilleux ? Mais avant ça, il vous faut le CD de Duke Nukem Atomic Edition ou l'add-on Plutonium Pack.

Adieu père Noël !

Cet add-on sait se faire aimer, mais il est plus difficile d'accès que le Caribbean. Touffu et un peu brouillon, il est sauvé par le père Noël qui y joue un rôle non négligeable. Quel plaisir de pouvoir aligner celui qui ne m'a jamais amené les cadeaux que je voulais ! La vengeance a enfin sonné, alors ne laissez pas passer cette chance.

Kika







+ Les monstres.
+ L'ambiance.
− Les premiers niveaux déjà vus.

EN DEUX MOTS

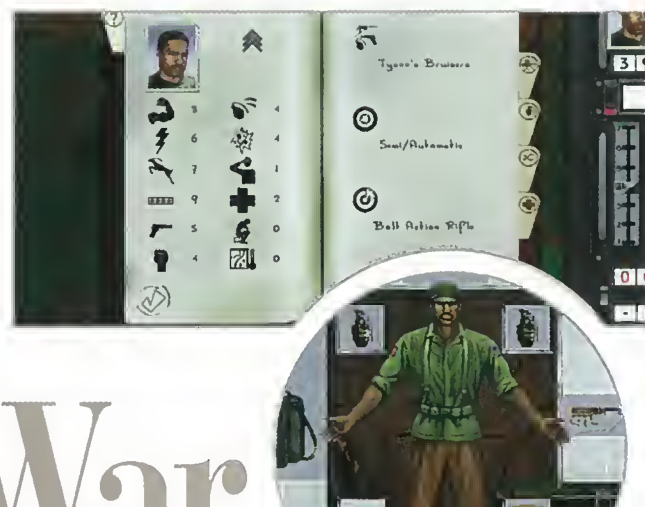
Cet add-on vaut le détour, malgré le manque d'originalité des armes. Les nouveaux monstres sont intéressants à affronter, tandis que les niveaux sont suffisamment complexes pour que les meilleurs joueurs aient des difficultés à les finir. Voilà un produit complet pour tout fan de Duke qui se respecte.



TECHN. 66 DESIGN 65 INTERET 75



JOUABLE SUR **PENTIUM 90 AVEC 16 MO RAM (32 CONSEILLÉS)** EDITEUR **MINDSCAPE** DÉVELOPPEUR **SSI**
TEXTE ET VOIX **VO MANUEL VF** NBRE DE JOUEURS **1 À 4**



Partez en voyage sur le Vieux Continent, visitez les plus beaux pays occupés, vivez des aventures inoubliables dans les sites les plus insolites, rencontrez les étonnants indigènes Schleu, et tuez-les...

Soldiers at War

UFO-Like pour tous joueurs - PC CD-Rom



▲ *Si le lance-flammes ne suffit pas...*



▲ *La super interface...*

Vous avez passé d'innombrables nuits blanches sur UFO ? Vous avez adoré Jagged Alliance ? Wages of War vous a scotché 20 heures d'affilée devant votre écran ? Si, en plus, vous avez vu "Le Jour le plus long", "Les Canons de Navarone" et "Les Douze salopards" au moins trois fois, ce jeu est pour vous.

La nuit des généraux

En effet, comme dans Wages of War, dont ce jeu utilise d'ailleurs le même moteur "amélioré", vous allez diriger un squad de 8 soldats choisis parmi 40 GI's qui ont tous leurs propres capacités et caractéristiques. Une campagne de quinze missions très hollywoodiennes vous mènera des plages du Débarquement jusqu'au cœur du Reich, déjà abondamment amoché avant votre passage. Vous y trouverez en plus une quinzaine de scénarios indépendants de la même trempe. A part pisser, vous pouvez tout faire faire à vos gars : courir, ramper dans la boue, claquer les portes, sauter dans des barbelés et se libérer tout seul avec une pince tout en pansant ses bobos par la suite... L'armement n'est pas en reste et vous permet de découper, abattre, immoler, déchiqueter, poignarder ou faire exploser vos ennemis si vous n'appelez pas tout bêtement l'artillerie lourde. Pour accéder à toutes ces fonctions hyper chouettes, on a maintenant droit à des menus déroulants en cascade. Ce n'est pas grave en soi mais, combiné à un pavé d'informations qui ne se trouve plus en bas mais sur le côté droit de l'écran, donner un ordre vous empêchera maintenant de voir la moitié du terrain. Dommage.

Par contre, lorsque le programme vous laisse le voir, il est de toute beauté. Ses nombreuses variantes sont bien modelées et intéressantes malgré une représentation des différents niveaux de hauteur pas toujours évidente et une gestion toujours hasardeuse des lignes de vue. Les véhicules et autres objets, nombreux et très diversifiés, sont également très bien rendus. Mais le plus impressionnant reste l'animation des hommes et leurs interactions avec l'environnement. Leurs mouvements fluides jurent presque avec la décomposition en tours alternés du système de jeu, mais là, on ne va pas pinailler.

La Grande vadrouille

Ce qui différencie ce jeu de ses prédécesseurs est la possibilité de jouer contre un, voire plusieurs adversaires humains en réseau. Le défaut de ne trouver dans le jeu qu'une campagne pour les Américains est largement compensé par le fait qu'un adversaire humain peut contrôler les Allemands dans cette campagne en jouant en réseau ou par Internet. Bien sûr, c'est également vrai pour les scénarios solo. On n'a pas pu tester cette option mais je sais déjà que ça va nous coûter des nuits d'insomnie. Une version non coopérative semble être possible à quatre joueurs.

Le dernier facteur qui garantira une durée de vie quasi illimitée et qui en fera peut-être un jeu culte si les joueurs survivent à son interface imbitable, est l'éditeur de missions qui permettra, grâce à sa très grande flexibilité, de bientôt retrouver des remakes de tous ces films de guerre qui repassent constamment sur notre chaîne nationale préférée.

Soldiers at War est l'aboutissement d'un système de simulation créé avec UFO et développé sans cesse depuis. Pour un prochain jeu de ce type, il faudra carrément repenser le concept !

Colonel Kerensky



▲ *... Allez-y au pétard.*

Je râle

Si les menus déroulants sont parfois mal utilisés, on les cherche en revanche vainement là où ils auraient pu être très utiles comme, par exemple, dans la sélection de l'équipement au début d'une mission ou la consultation des caractéristiques d'un de vos hommes. Je râle car ça va me faire perdre un temps fou dans mes nombreuses parties.

- + Premier UFO-Like de la Deuxième Guerre mondiale.
- + Un éditeur de missions fa-bu-leux.
- + Jouable à plusieurs.
- − Pas de campagne du côté allemand.
- − Ergonomie douteuse.
- − La représentation des niveaux.
- − Pas de contrôle de ligne de vue.

EN DEUX MOTS

Malgré une interface un tantinet pénible, ce jeu promet de devenir un classique, comme jadis UFO, grâce à son mode de jeu en réseau et à son excellent éditeur de scénarios.



TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
75	50	80

Sensible Soccer 98



LA STRATÉGIE AU CŒUR DU FOOTBALL



Les 120 nations du football
pour une jouabilité légendaire

Une véritable option tactique : vous rentrez dans la peau de l'entraîneur.

Une jouabilité exemplaire qui laisse place à tout votre talent.



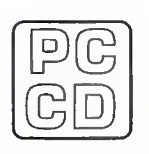
Une animation unique : plus de 300
mouvements ont été intégrés au jeu



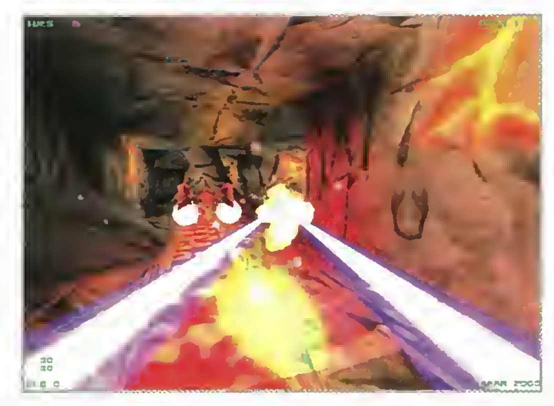




* 2,23 F/min







De l'action intense, soutenue et non-stop, voilà en quelques mots ce que Forsaken vous propose. Mais bien que ce Descent-like ait tout pour réjouir les amateurs de bourrinage stratégie-free, les autres risquent de rester quelque peu sur leur faim.

Forsaken

Action intense pour tous joueurs et gros bills - PC CD-Rom



▲ Le choix de votre véhicule influe sur votre style de bourrinage : agressif ou défensif.



▲ Les effets lumineux font partie des meilleurs existant.

Amis lecteurs et amies lectrices, ceci est une mise en garde. Aujourd'hui, lundi, est à plus d'un titre une journée de daube. Primo, il fait un temps de chien, secundo mon banquier veut ma mort, et tertio j'ai autant d'idées pour écrire ce test que Lagaff a de talent. Autant vous dire tout de suite que la rigole et la déconne à toutes les lignes, c'est pas pour tout de suite. Et puis en plus, j'ai mal dormi parce que j'ai pas arrêté de rêver au jeu là, comment il s'appelle déjà... ah oui, Forsaken. Faut dire que j'ai passé mon week-end dessus, ça doit être pour ça. Bon, allez, je vais faire comme à l'école quand il fallait commencer une disserte pourrie et que l'inspiration était au niveau zéro : la salvatrice définition du dico. Pfffff... non, finalement il est trop loin le dico, je vais aller chercher ça sur "l'internet", comme disent les commerciaux dans les pubs. Ah, ça y est ! Forsaken, ça signifie "délaissé" ou "abandonné" dans la langue de Sheaks, euh, Shaks... dans la langue des Monty Pythons. Et manque de bol pour les humains, ce qualificatif s'applique à la Terre qui s'est faite ravager la gueule par des scientifiques un peu maladroits. Quelle bande de nazes. Tiens, je suis bien content de pas avoir passé un bac C, ça m'aurait emmerdé d'appartenir à ces tueurs d'écosystème. Enfin bref, la connerie nucléaire est faite et maintenant notre planète ne ressemble plus à grand-chose. Les axes ont basculé, ça radioactive sec dans les chaumières, et les boys band ont complètement disparu de la surface du globe. Enfin bref, maintenant, en l'an 2113, ce qui reste de la civilisation est livré aux pillards de tous poils. Il se trouve justement que vous faites partie de ces gueux, et que votre seule raison de vivre est de vous en mettre un max dans les nano-fouilles. Bah, au moins on a échappé au trip mièvre du sauveur de l'univers, on n'aura pas tout perdu. Vous allez donc visiter une quinzaine de lieux abandonnés par

▲ Les habitués de Descent ne seront pas dépaysés. Les items flottent et en cas de mort, tous vos objets restent sur place en attendant que vous les repreniez.



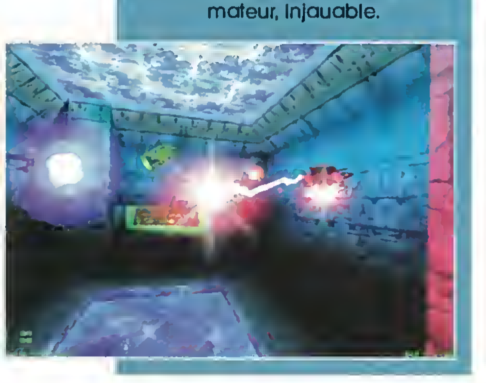
▲ La plupart des munitions que vous utilisez rebondissent contre les parois.



▲ *De temps à autre, vous passez sous le niveau de la mer. L'inertie de déplacement est alors beaucoup plus grande.*

Direct3D à l'honneur

Forsaken utilise uniquement Direct3D. Et de bien belle manière, car le nombre de frames par seconde oscille entre vingt et soixante images, suivant la machine (vingt sur un Pentium 200 3Dfx, au maximum de l'action, soixante sur un PII 300 MHz Permedia II, au maximum de l'action aussi). Il faut dire que le moteur a été optimisé pour chaque carte, afin d'utiliser les avantages propres à chacune. Ainsi, la 3Dfx propose un effet de «fumée» (à la base des explosions) remplacé par des petits carrés sur les autres cartes. Mais l'action est tellement rapide qu'on dispose à peine du temps nécessaire pour discerner une réelle différence. Voici la liste des carte reconnues : 3Dfx, 3Dfx2, ATI Rage Pro, Permedia II, Riva 128, Verite 2x00, et PowerVR. Autre avantage, vous pourrez pousser la résolution jusqu'en 1024*768, si votre matos le permet. La grande classe ! Par contre, oubliez la version uniquement software du moteur. Injouable.

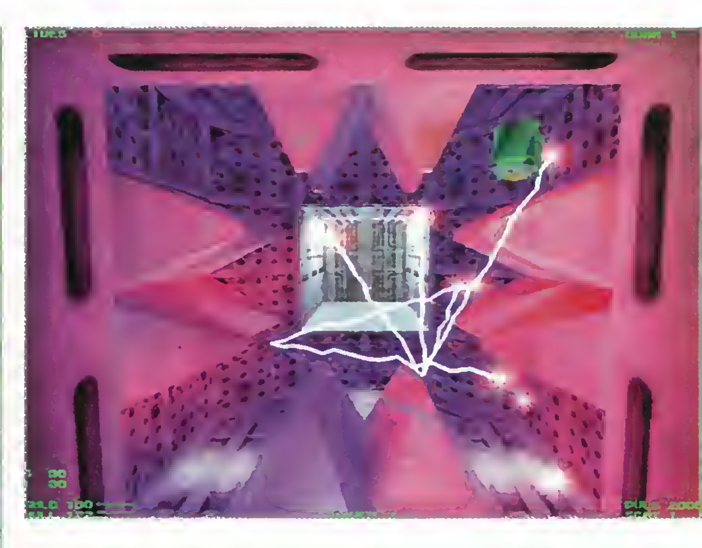




les hommes mais bourrés de richesses, et ce malgré la protection active des cyber-gardiens et des autres mercenaires. Voilà pour l'histoire, on va pas s'éterniser plus longtemps dessus. La vache, j'ai vachement pas la pêche aujourd'hui.

Personne n'a un Tranxen ?

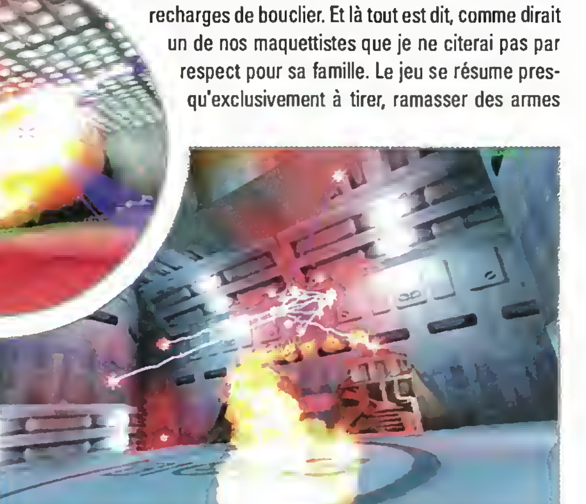
Cent dix-huit mégas de données informatiques, c'est ni plus ni moins la place qu'occupe Forsaken sur votre disque dur. C'est pas mal, mais c'est pas la mort non plus...(silence). Tiens, je vais la noter pour ma collection de phrases à deux balles, celle-là. Control-C, Open "phrase à la con.doc", Control-V. Hop ! Bon, revenons à nos octets. Première bonne surprise, ce ne sont pas moins de huit programmes que vous trouverez dans le répertoire d'installation. Sept correspondant aux sept cartes compatibles Direct3D les plus répandues du marché, et un pour lancer le jeu sans carte accélérée. Je vous invite à jeter un œil sur l'encadré dédié à ce sujet, situé dans les environs. Lançons la version 3Dfx, puisque c'est justement celle qui se trouve dans mon Pentium 200 même pas MMX. Le menu s'affiche, tout en 3D, avec une fluidité et une rapidité qui mettent tout de suite en confiance quant à la suite des événements. Merde, je redeviens agréable. Ça va pas du tout ça, faut que je sois infecte et irascible pour la bonne continuité de ce test. Le menu donc, vous permet de choisir votre sale tronche de pirate ainsi que le véhicule que vous allez utiliser pour le jeu. Seize personnages sont ainsi prêts à vous représenter, et le moins que l'on puisse dire c'est que le choix est varié. Cela va du gros biker bien crade au flic à la retraite, en passant par la petite greluche juchée sur sa bécane rose. Ah oui, je



vous ai pas dit, les engins que vous pilotez sont des motos, sans roues, mais des motos quand même. Et là c'est pareil, il y en a pour tous les goûts. Cela va de la sportive au simili-buldozer, sans oublier le chopper pour lopettes. Chaque bécane possède bien évidemment des aptitudes au combat différentes, comme la vitesse de déplacement, la résistance, ou encore la puissance de feu. Maintenant que les présentations sont faites, faudrait peut-être penser à bosser un peu, bande de fainéants.

Premiers contacts

Le premier niveau, parmi les quinze qui composent ce jeu multimédia interactif, se situe au cœur d'un volcan. Volcano qu'il s'appelle, même. A priori, comme il s'agit de vos premiers tours de réacteur, vous pensez que vous allez vous la couler douce, limite promenade. Eh ben non. Ça commence fort tout de suite, et vous allez vite vous rendre compte que la règle d'or pour rester en vie est d'être en perpétuel mouvement. Ça tire dans tous les sens, et vous vous retrouvez au format de l'atome en moins de temps qu'il ne le faut pour le penser. Bien, puisqu'ils le prennent comme ça, ça va chier pour leur matricule. Après avoir ressuscité et explosé les nabots volants qui ont eu l'outrecuidance de vous voler une de vos cinq vies, il suffira d'un petit coup de laser dans la porte du fond pour la faire s'ouvrir. Vous avancez prudemment, échaudé par votre précédente expérience, surtout qu'au niveau des armes c'est pas encore la joie. Un malheureux petit laser et quelques missiles, c'est pas la panacée. Progression prudente donc, quand d'un seul coup ça vous tombe dessus sans prévenir. La castagne continue avec des chars tirant moult missiles dans votre direction. À peine détruits, de nouveaux petits vaisseaux apparaissent, histoire de ne pas vous reposer sur vos lauriers. Cependant, la plupart du temps, chaque destruction d'ennemi fait apparaître des items comme des munitions ou des recharges de bouclier. Et là tout est dit, comme dirait un de nos maquettistes que je ne citerai pas par respect pour sa famille. Le jeu se résume presqu'exclusivement à tirer, ramasser des armes

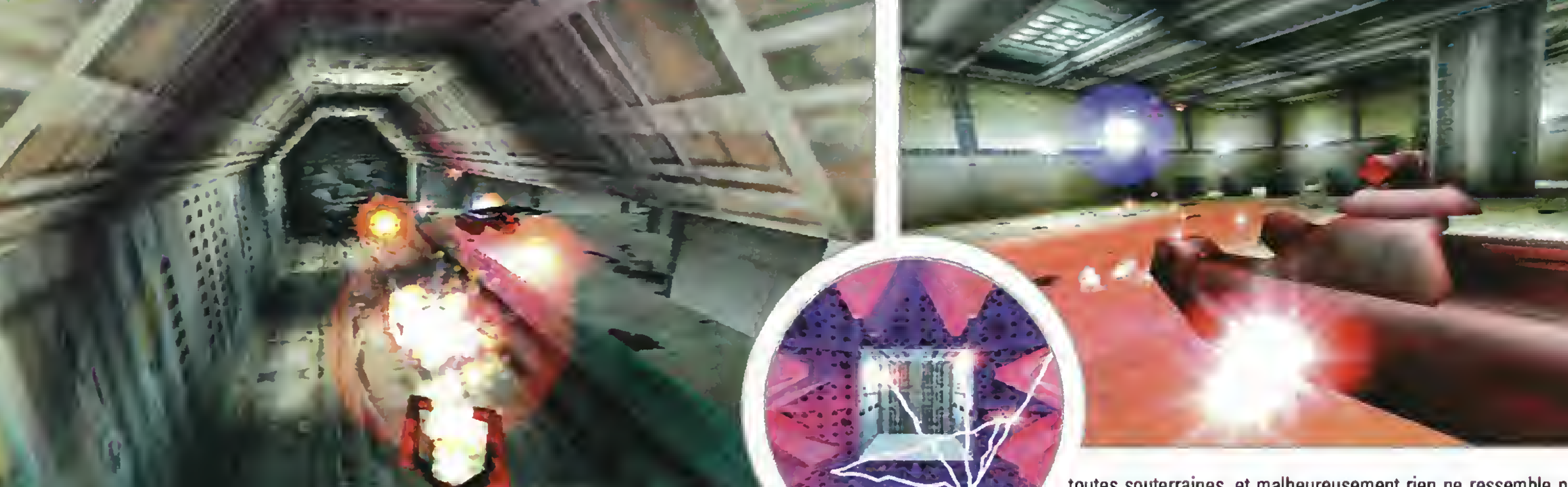


Test
Forsaken



- JOUABLE SUR PENTIUM 133 16 MO RAM
- DÉVELOPPEUR PROBE ENTERTAINMENT
- EDITEUR ACCLAIM
- TEXTE ET VOIX VO

MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	4
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET SERVEUR	4



▲ *Les explosions sont fantastiques. Dommage que le graph des ennemis ne soit pas un peu plus compliqué.*



TIPS TECHNIQUE

Bien que ce ne soit pas obligatoire, il est indispensable de posséder une carte accélérée Direct3D pour réellement profiter du jeu. Sans cette dernière, c'est injouable.





TIPS JEU

Bougez tout le temps, c'est le meilleur moyen d'éviter de trop vous faire toucher.

et de la vie, et à continuer à avancer toujours et encore. Certes il existe des petites missions, comme par exemple trouver des interrupteurs ou des ordinateurs permettant d'ouvrir des portes. Mais les choses sont claires, Forsaken c'est du bourrinage intensif, faut pas chercher bien plus loin. Attention, ce n'est pas foncièrement une critique en soi. Il s'agit simplement de constater un état de fait dûment établi afin de ne tromper personne. Et puis lâchez-moi un peu, c'est pas le jour.

Tout feu, tout flamme

Bourrin certes, mais superbe. Voilà l'adjectif qui convient le mieux à Forsaken. Rarement, on a pu assister à des jeux de lumières aussi réussis que ceux proposés. Je ne parle pas simplement de l'illumination des couloirs à chaque tir, aujourd'hui classique, mais plutôt de la qualité de l'éclairage en général et des explosions en particulier. Les ennemis meurent de manière incroyable, dans des gerbes de flammes et de débris, sans oublier l'effet de souffle à la basse de l'engin soulevant la poussière ambiante. C'est simple, toutes les personnes qui grouillent autour du PC s'arrêtent pour s'extasier devant le spectacle affiché à l'écran, tellement c'est impressionnant. Comme en plus les armes, au nombre de seize, sont plutôt dévastatrices, c'est un véritable spectacle son et lumière qui vous est offert. Outre les tirs de laser de base un peu minables, les armes vont du plasma à la R-Type (en cercle) au lance-flammes. Certaines d'entre elles ricochent sur les murs avant d'aller s'écraser en formant un halo lumineux contre la paroi. Plus fort encore, le missile le plus puissant explose une première fois, puis libère plusieurs petites ogives qui s'éparpillent dans la pièce et provoquent un véritable déluge de feu sur vos ennemis. Autres goodies, une fenêtre s'ouvre à chaque tir et affiche ce que voit le missile, sans ralentir outre mesure l'animation en général. Reste à parler des mines, de facture différente également. Certaines explosent au bout de quelques secondes, d'autres attendent que quelque chose passe à proximité. Bref, bien qu'on ne nage pas dans un océan d'originalité, le tableau des armes est bien complet et exempt de reproches. En ce qui concerne les niveaux, ces derniers sont graphiquement tout aussi mignons. Un brin angulaires, mais attachants grâce à l'utilisation de belles textures. De temps à autre, vous pourrez évoluer sous l'eau, le pilotage devenant alors bien plus délicat. Mais - et il s'agit du principal défaut de ce jeu - la sensation de répétition se fait rapidement sentir, pour peu que l'on ne reste pas hypnotisé par la beauté du jeu. Les missions sont toutes souterraines, et malheureusement rien ne ressemble plus à un couloir qu'un autre couloir. Malgré quelques tentatives pour varier un peu le contexte de l'action, on se rend assez vite compte que l'on fait toujours la même chose, et dans "pratiquement" les mêmes endroits. On est loin par exemple de la variété d'Extreme Assault, pourtant aussi orienté action. Ce sentiment est accentué par le manque d'adversaires différents. Vous retrouvez toujours les mêmes machins à détruire, assez simplistes d'un point de vue design, malgré votre progression. En un mot comme en cent, Forsaken souffre donc d'une trop grande répétitivité de ses niveaux et de ses ennemis. Dommage, car du coup cela réduit les utilisateurs potentiels aux plus acharnés d'entre vous. Les autres se lasseront rapidement, c'est une évidence.

Dommage encore, car pour une fois Direct3D est à l'honneur. Le moteur est tout simplement un foudre de guerre. Je ne reviendrai pas sur les nombreux effets visuels, mais plutôt sur la réalisation générale sans faille. Sur un Pentium 200 non MMX avec une 3Dfx, le jeu ne tourne pas à moins de vingt frames par seconde, et ce dans le pire des cas lorsque ça explose de tous les côtés. En période plus calme, vous oscillerez entre cinquante et soixante images par seconde, ce qui permet de bénéficier d'une fluidité hors-pair. Contrôlé à la souris, au clavier ou au Force Feedback, c'est un petit bonheur de jouabilité et de maniabilité. Ah si, il y a bien un défaut, maintenant que j'y pense. Il faut que je vous parle de l'absence de carte, qui rend pénible l'exploration des souterrains un peu complexes. Pas de scènes cinématiques non plus, mais cela est sans doute dû à la version Bêta fournie pour faire le test. En fait, la seule chose importante qui manque cruellement à Forsaken, techniquement parfait, c'est un peu plus d'intérêt et de profondeur de jeu. Cela m'aurait évité de filer deux notes d'intérêt à ce jeu, ce qui est une solution peu élégante. Ainsi les fanas d'action bourrinos seront-ils au anges, les autres le seront aussi, mais bien moins longtemps.

Fishbone

- \+ Un moteur Direct3D qui n'en veut.
- \+ Des effets de lumières à pleurer de bonheur.
- − Un cruel manque de profondeur.
- − Pas de carte pour se repérer.

EN DEUX MOTS

Forsaken est un Descent-like exempt de défauts techniques et graphiques. Mais sa répétivité lassera les joueurs les moins extrémistes.





L'arcade 3D sur PC est pour une fois à son avantage dans cet Incoming très "technologies de pointe". Rage, concepteur de certains visuels de Darklight Conflict, nous donne un nouvel exemple de leur grande maîtrise des effets visuels en concoctant un soft trépidant.

Incoming

Action/Arcade pour tous joueurs - PC CD-Rom



▲ *Pour atteindre votre objectif, il suffit de suivre la flèche en haut de l'écran. Un carré vert flottant vous le désignera.*

Tanks, avions de chasse, hélicoptères et j'en passe, la grosse artillerie est de sortie. Aux commandes, un seul homme enchaîne les missions : vous. Sur une planète entière, les ordinateurs du gouvernement central n'ont sorti qu'un seul nom : le vôtre. Il y a des gens formidables aux talents multiples, si, si, ne rougissez pas car vous en êtes un. À vous de décider comment vous allez régler cette ridicule question de politesse avec nos amis aliens. Il y a trois manières d'y parvenir :

Un mode pure arcade vous permet de choisir votre vaisseau, le lieu de votre affrontement et les ennemis. Tous les lieux ne sont pas disponibles dès le début, il faut passer un certain niveau pour y avoir accès. Pour vous aider, des power-up sont dispachés dans la zone des combats afin de recharger certaines fonctions vitales de votre engin en lui donnant des bonus.

Un mode campagne/action vous donne le loisir de vous débarrasser du péril alien grâce à une succession de missions. Ici, on vous demande de remplir vos objectifs en flinguant le maximum d'adversaires. Son seul intérêt : les différents décors. Le côté stratégique est nul, mais fort heureusement un autre mode devrait tout remettre en ordre. On y vient.

De planète en planète

Le mode campagne vous offre un véritable scénario qui vous conduit de notre planète à la planète alienne. Bien que les missions débutent de manière similaire, elles vont peu à peu diverger pour devenir plus intéressantes. Ainsi vous aurez la possibilité de manipuler l'ensemble de vos troupes pour des batailles éclairs entre deux combats personnels à bord de votre engin. Vous découvrirez six environnements différents, chacun associé à un scénario dans lequel vous remplirez les missions que l'on vous propose en vue subjective pour une action solitaire, et en vue du dessus pour une action groupée. Dans chacun des cas, la question des ressources est complètement occultée.

Les textures sont déjà nombreuses, mais si vous avez une carte 3D utilisant un bus AGP, de nouvelles textures apparaîtront sans apporter de grands changements sur le plan visuel. ▶





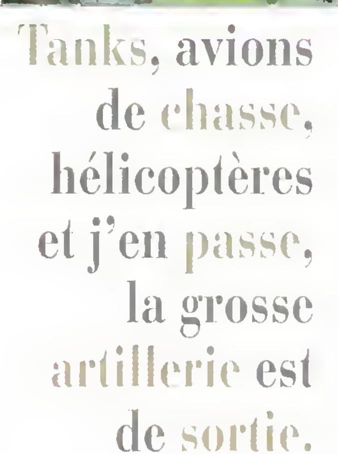




▲ Les interventions sur la carte stratégique s'effectuent à la souris.

On fixe, on tire et on tue

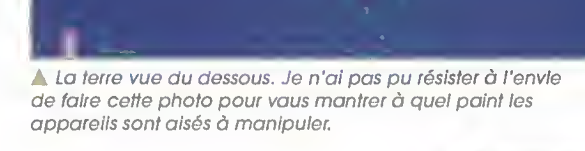
L'interface est un modèle de simplicité du genre. Les appareils se manipulent à la souris, au joystick ou au clavier avec peu de touches. Le passage d'un véhicule à l'autre se fait en douceur puisque les commandes ne changent pratiquement pas et qu'une animation, en général, l'annonce. Pourtant, chaque appareil possède ses caractéristiques propres, comme l'hélicoptère qui avance le nez vers le bas ou l'avion qui peut voler sur le dos. Les programmeurs ont cherché à rester réalistes. Un radar en superposition de l'écran de vue vous informe de la présence des véhicules alliés ou ennemis, tandis qu'une jauge vous indique votre vie. Les armes disponibles apparaissent en bas de l'écran et s'utilisent en appuyant sur une simple touche. Le tir se verrouille automatiquement sur l'ennemi le plus proche se trouvant dans le champ de vision, suivant le type de votre appareil. Il ne vous reste plus ensuite qu'à cocher un nouveau trait sur votre carlingue.



Tanks, avions de chasse, hélicoptères et j'en passe, la grosse artillerie est de sortie.

Pas de répit pour les héros

Le principe de jeu est commun aux trois modes. À bord du véhicule ou en supervision de la base, l'objectif consiste à détruire ou à se défendre. C'est un incessant balayage de vagues ennemies. Soixante-cinq missions de ce genre pourraient lasser, mais le jeu est conçu intelligemment. Il allie de nombreux reliefs à des objectifs différents, et le rythme est soutenu. Vous n'aurez pas le temps de souffler. De plus, les missions augmentent en complexité au fur et à mesure qu'on évolue dans le jeu. L'intérêt est alors sans cesse renouvelé, bien que le jeu soit très directif.



▲ La terre vue du dessous. Je n'ai pas pu résister à l'envie de faire cette photo pour vous montrer à quel point les appareils sont aisés à manipuler.



Vous pouvez manipuler l'ensèmble de vos troupes pour des batailles éclairs entre deux combats personnels à bord de votre engin



Si la 3D m'était contée

Les décors sont bien structurés et offrent, en dehors de leur beauté graphique, des reliefs différents autorisant toutes les fantaisies. On atteint le sublime quand la fluidité du jeu permet d'apprécier des passages successifs á toute vitesse et entre deux parois, à bord d'un F22. Au niveau technique, les développeurs ont assuré comme des bêtes. Le jeu est entièrement en 3D sans le moindre ralentissement. Mais pour vous le permettre, il vaut mieux avoir une grosse configuration. Vous serez à l'aise avec un Pentium 200. L'utilisation d'une carte 3D est obligatoire, mais peut être évitée si vous avez une carte graphique dernière génération assez rapide assurant la 2D et la 3D comme la Riva 128 ou l'ATI Rage Pro. Les effets lumineux sont alors particuliérement bien gérés et permettent des rendus superbes lors des explosions ou des tirs. Les bruitages sont aussi réalistes que ce qu'on peut imaginer pour des armes lasers. Les sons des moteurs et de la mitraille vous immergent complètement dans l'ambiance du jeu. Ils ont été particuliérement soignés, et les briefings se font de vive voix avec l'accent américain pour la version anglaise. Une version optimisée est en circulation pour Pentium II et nouvelles cartes mères comportant un bus AGP. Le mode multijoueur n'a pas été oublié. Que ce soit en Deathmatch, en défense contre l'ordinateur ou en équipe pour chacun des camps, l'occasion d'en découdre avec seize partenaires ranimera vos penchants guerriers. Même un écran partagé pour deux joueurs a été prévu pour offrir le maximum de confort.





▲ *L'écran splitté permet à deux personnes de jouer ensemble sans que le graphisme en prenne un coup. Par contre, si vous n'avez pas une grosse configuration, le ralentissement est effarant.*

Vaisseaux et véhicules

Les appareils se partagent en deux catégories : ceux des humains extraits de la réalité et ceux des aliens complètement imaginés. Vous piloterez aussi bien un F22 qu'un Cabra AH1. L'armement sera par contre mains classique : en effet, grâce à la technologie volée aux aliens, vous aurez droit à des lasers sans abandonner pour autant les missiles à tête chercheuse.





■ JOUABLE SUR PENTIUM SUR PENTIUM 166 - 16 MO - CARTE 3D ■ EDITEUR UBI SOFT
■ DÉVELOPPEUR RAGE SOFTWARE GB ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEURS 16

MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RESEAU LOCAL	16
MODEM DIRECT	OUI
INTERNET IP	16

On atteint le sublime quand la fluidité du jeu permet d'apprécier des passages successifs à toute vitesse entre deux parois à bord d'un F22.







De l'adrénaline dans les circuits

Voilà un soft aux petits soins pour ses joueurs. Rien n'a été laissé au hasard pour satisfaire le moindre de leurs désirs (hormis les sauvegardes, pas assez nombreuses et accessibles). Certes, il se rapproche du genre arcade, mais ne cherche pas à s'en démarquer. Il n'a ni la richesse d'un Battlezone ni son ambition. Son mérite tient donc essentiellement à sa similarité - presque parfaite - avec les jeux d'"arcade" sur nos machines et nos goûts d'invétérés Pcistes. On assiste là à une véritable révolution. Incoming représente le futur du jeu d'arcade. Exclusivement en 3D et adapté plus particulièrement à l'AGP, il possède la vivacité de l'arcade et les multiples missions des jeux de stratégie. Le fait d'aller et venir d'un véhicule à l'autre pour remplir les objectifs assignés renouvelle continuellement l'intérêt du jeu, tout en libérant le joueur des problèmes habituels de construction. Toutes les possibilités du soft ont été exploitées en préservant le concept initial. On ne peut qu'admirer le travail des programmeurs qui ont su produire un jeu d'arcade longue durée.

Kika





▲ Les explosions sont belles à voir mais dangereuses. Si vous êtes trop près, votre vaisseau en prendra pour son grade.





+ Le graphisme.
+ Le rythme trépidant.
+ Les bruitages.
− Le nombre de sauvegardes limité.

EN DEUX MOTS

Incoming est un jeu nouvelle génération entièrement en 3D. Mais là ne s'arrête pas son originalité. Sur un principe de jeu d'arcade, il développe un environnement exceptionnel dans lequel il propose une succession de missions d'un bon intérêt stratégique. Un véritable tour de force, qui pourrait enfin briser la glace entre les joueurs sur PC et les joueurs sur consoles.



TECHN. 89 DESIGN 91 INTERET 89



JOUABLE SUR **PENTIUM 166 16 MO RAM** ■ EDITEUR **GT INTERACTIVE**
■ DÉVELOPPEUR **HEAGAMES PUBLISHING CANOPY GAMES** ■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **JUSQU'A 32 EN RÉSEAU**

Voici un add-on qui bouge bien et qui vous enchaînera pour un grand moment à votre bécane. Absolument à ne pas rater, fans de Quake !



Juggernaut pour Quake 2

QUAKE-LIKE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM





Après la série des add-on de Quake, voici le premier de la série Quake 2. Juggernaut s'en tire plus qu'honorablement car en utilisant le même moteur, il réalise de très bons niveaux de qualité, aussi bons, si ce n'est mieux, que son ascendant.

Une ambiance réussie

L'interface reprend celle de Quake. La musique est nouvelle et crée une ambiance spécifique qui ne nuit en rien à l'atmosphère sombre qui régnait jusqu'à présent. Le graphisme possède plus de textures. Le décor devient alors plus coloré avec des jeux de lumière dignes de son père. Les niveaux seuls et multijoueurs (ceux-ci sont testés dans la rubrique réseau) sont au nombre de 26. Très variés, avec grottes de glace, ravins vertigineux et jungle luxuriante, ils vous donnent l'occasion de ramper, nager et sauter tout en ayant une aisance de mouvement dépendante du milieu où vous êtes. Ainsi, l'eau vous ralentira mais n'aura pas d'effet sur vos armes. Vous pourrez continuer à tirer, bien heureusement, car les ennemis sont aussi nombreux sous l'eau, sur terre que dans les airs.

Des monstres et des enclumes

Six nouveaux monstres et deux nouvelles armes donnent une personnalité différente de celle de Quake 2. La difficulté ne manque pas.

Nouveaux et anciens monstres vous mèneront la vie dure



Elle demande une certaine dextérité. Le jeu s'adresse à des gens ayant maîtrisé avec bonheur Quake 2. Les ennemis sont souvent groupés et attaquent par vagues. Les munitions sont plus rares que les trousses de soin. Il ne faut pas hésiter à reculer pour essayer d'éclater les groupes d'ennemis en unités moins importantes. Ceux qui ont l'habitude de foncer dans le tas n'y trouveront pas leur compte. Il faut agir avec finesse en étant toujours sur ses gardes car les ennemis sont malins, quel que soit leur type. Ils se protègent contre des remblais quand vous leur tirez dessus et savent s'enfuir pour mieux revenir.

Fidèle à la lettre

Pour faire fonctionner le jeu, vous devez avoir le CD de Quake 2 dans le lecteur. Cet add-on mérite plus qu'un coup d'œil, et ceux qui ne jurent que par Quake 2 y retrouveront leurs marques sans problème. Seule la qualité de leur carte graphique pourrait les empêcher de jouer.

Kika

Quelle carte pour jouer ?





Quake 2 est Open GL, il vous faut donc une carte qui possède l'Open GL. Jusqu'à aujourd'hui, il était nécessaire d'avoir une carte accélératrice comme la Power VR ou la 3Dfx pour obtenir un jeu fluide. Avec les nouvelles cartes graphiques 2D, 3D qui sortent actuellement, cette obligation disparaît. L'ATI Rage pro ou la Riva 128 possède un MCD pour Open GL. La version de MCD sur laquelle j'ai tourné avec une carte Riva est encore en bêta, c'est pour cela que le jeu paraît aussi sombre. Les derniers drivers chargés ne veulent pas dire "absence de ralentissement". Il ne faut pas oublier que l'Open GL charge en permanence des textures et fait donc travailler votre disque dur. Si celui-ci est un vieux truc, ne vous attendez pas à avoir un jeu très fluide. Les ralentissements peuvent être aussi dus à la présence de nombreux ennemis et objets car ils se chargent sur la RAM de votre carte graphique. Une 4 Mo ne permet pas de jouer sans ralentissement. En attendant de voir par vous-même, voici deux photos qui vous montrent les différences entre "avec" et "sans" Open GL sur la carte Riva.

+ Les nouvelles textures
+ Les nouveaux monstres
- Grosse configuration

EN DEUX MOTS

Cet add-on revisite Quake 2. Musique et graphisme, différents, donnent un ton nouveau à l'ambiance. L'intérêt en est renouvelé. Seule la nécessité d'une configuration plus importante que celle employée pour Quake 2 représente un point négatif.



- JOUABLE SUR PENTIUM 166 16 MO RAM
- EDITEUR TAKE 2 INTERACTIVE
- DÉVELOPPEUR RIPCORD GAMES/RONIN ENTERTAINMENT GB
- TEXTE ET VOIX VF
- NBRE DE JOUEURS 4

MULTIJOUEUR	
TYPE	NOMBRE
RÉSEAU LOCAL	4
MODEM DIRECT	4
INTERNET SERVEUR	4

Pour faire un bon jeu de stratégie 3D, il ne suffit pas d'avoir un bon moteur, il faut aussi des idées. Armor Command a le premier atout mais manque cruellement du second.

joystick 93 — à voir sur le CD-ROM N°

Armor Command

Stratégie pour tout joueur - PC CD-Rom





▲ Les séquences animées sont parfaites. Elles rompent, pour notre plus grand plaisir, avec la monotonie des niveaux.



▲ Vous ne construisez pas de véhicule sur place. Un spatioport échange vos ressources contre des véhicules.

La preview avait laissé dans nos mémoires un souvenir aussi éblouissant que celui de nos premières amours (NDRC : oui, enfin faut relativiser tout de même). Mais comme ces dernières, le test se termine mal pour Armor Command. Ce jeu de stratégie 3D en temps réel se positionne comme un soft nouvelle génération. On a donc droit à la dernière technologie 3D qui rend le graphisme exceptionnel et le moteur très fluide. Mais en dehors de ces exploits, le reste du soft laisse perplexe.

Champ d'étoiles convoité

Deux races s'affrontent pour la possession d'une portion de l'espace. Les humains et les vrass se disputent le même territoire. Chacun aligne vingt unités et une dizaine de structures à peu près similaires. Les deux camps utilisent une technologie différente sans que la puissance de leurs unités soit trop inégale. Les combats se déroulent à travers 18 niveaux (dont quatre supplémentaires d'entraînement) pour chaque camp, sur les planètes colonisées. Tout cela reste bien classique.

Le principe du jeu l'est tout autant. Pour avoir des unités, vous devez exploiter des mines de richesse limitée. La stratégie se limite vite, à quelques variantes près, à prendre possession des ressources avant l'adversaire pour aller au plus vite le défaire.

Des vues et des chars

L'interface se révèle ingénieuse et adaptée au jeu malgré le manque d'option qu'elle propose (l'absence de points de sortie pour ses véhicules est impardonnable). Plusieurs vues s'offrent à vous pour vous faciliter la tâche. La vue subjective se contente de vous montrer vos unités sans vous installer aux commandes de l'une d'entre elles, tandis que la vue satellite vous montre une partie de la carte vue du ciel. Vos structures et vos unités apparaissent au bas de l'écran et il suffit d'utiliser les flèches du clavier pour vous centrer dessus (c'est d'ailleurs la seule manière de centrer, ce qui se révèle peu aisé à manipuler quand le nombre d'unités devient impressionnant). Vous pouvez les grouper, les nommer et les vendre. Elles sont complètement maniables.

De la 2D à la 3D

Sortant pratiquement en même temps que Battlezone, ce produit, qui veut se placer au même niveau, n'arrive pas à faire décoller l'intérêt. En gros, on y retrouve les même éléments que dans un Alerte rouge qui aurait fait une cure de 3D. On assiste donc à une simple transposition dans un environnement graphique évolué qui se révèle être le seul apport de qualité dans le genre. Le reste de la composition ne contient aucune richesse qui pourrait nous faire tilter.

Kika

+ Graphisme impressionnant
+ Prise en main très facile
- N'apporte rien de plus au genre

EN DEUX MOTS

Une nouvelle technologie appliquée à un soft se basant sur un principe de stratégie classique marque sans conteste un manque d'imagination notoire. Le joueur ne peut que contempler la beauté des décors et l'absence de tout le reste. Navrant.



BUDGET

Avis aux joueurs ne possédant pas de fortune personnelle

PAR MATHILDE REMY

Les jeux, c'est cher. Vraiment trop cher. Et puis parfois, on est déçu par une grosse daube. Ou alors le jeu n'est pas si mal, mais on le finit en deux temps trois mouvements et on est vert. Mais que je suis bête ! Vous lisez Joystick, alors ça ne risque pas de vous arriver. Surtout que vous n'êtes absolument pas du genre à acheter un jeu avant d'avoir lu le test dans Joy, hein ? Cela dit, je les connais, les testeurs de Joy : ils fument et mâchent des Nicorettes (alternativement), ils boivent, ils se vautrent dans le premier fauteuil venu pour raconter des blagues débiles, ils se lattent en réseau pendant des nuits entières, ils passent le reste de leur temps sur Internet... Je me demande s'ils les testent bien sérieusement, leurs jeux. Oui monsieur ! Les jeux, c'est pas fait pour rigoler. Et toutes ces blagues pourries dans leurs tests ! Moi, je serais à la place du rédac'chef, j'interdirais les blagues et je mettrais en place un système sérieux pour noter les jeux. Un truc scientifique qui inspirerait confiance, quoi. Non, franchement, c'est pas pour faire de la pub pour ma rubrique, mais je suis sans doute la seule, dans ce canard de tordus, à prendre un peu de recul. Remarquez, je n'ai pas trop le choix...



LEISURE SUIT LARRY

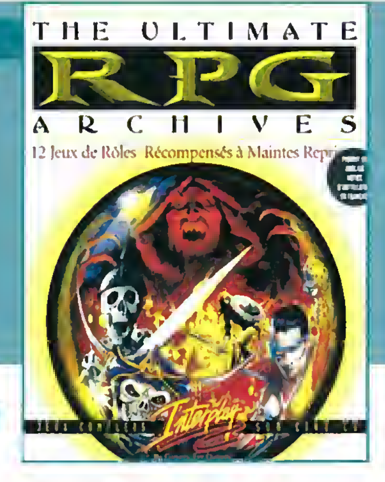
GAMME SIERRA ORIGINALS DE SIERRA, 99 F, PENTIUM 90

Comment faire pour draguer des créatures de rêve quand on est petit, moche et mal foutu ? Surtout qu'elles sont omniprésentes et, croisière oblige, plutôt court vêtues, les garces. Bah ! Ce n'est que du jeu vidéo. Vous savez bien que les filles comme ça n'existent pas en vrai. Et c'est bien pour ça que vous jouez, d'ailleurs. Bref, pour ce septième volet, la recette des Larry est toujours la même : aventure et humour omniprésent. Et elle est toujours aussi efficace.

THE ULTIMATE RPG ARCHIVES

COMPILATION D'INTERPLAY, 299 F (5 CD), 486 DX2

La compilation ultime. Celle qu'il faut avoir. Pour une fois qu'un titre aussi accrocheur n'est pas usurpé... Vous y trouverez tout ce qui s'est fait de mieux en jeux de rôles au cours de ces dix dernières années, avec les manuels d'origine. Ce n'est pas du tout jeune, ça non, mais c'est de la grande histoire. Jugez plutôt : The Bard's Tale (Tales of the Unknown, The Destiny Knight, The Thief of Fate + le «Construction Set»), Might & Magic (Clouds of Xeen, Darkside of Xeen), Stonekeep, Ultima Underworld I & II, Dragon Wars, Wasteland et Wizardry Gold. Fin du catalogue et à l'année prochaine.



MINDSCAPE COLLECTION

GAMME DE MINDSCAPE, 149 A 199 F

Cette nouvelle gamme de Mindscape est orientée grand public. Elle vient donc en complément de la gamme jeux, la Gold Reserve. C'est là que vous trouverez le soft idéal pour faire comprendre à vos parents tout l'intérêt culturel de votre ordinateur : Chessmaster 5000 (199 F), un excellent programme d'échecs, jouable en solo comme en réseau, mais un peu cher quand même. Ou pour réconcilier votre copine avec votre bécane : Catz, Dogz & Oddballz (169 F), trois charmants animaux virtuels qui s'ébattent à volonté sur votre bureau, et que vous stimulez à l'aide de petits accessoires. Elles craquent toutes ! (Je vous livre là une des techniques de drague préférées de Lord Casque Noir, qui n'est pas un débutant en la matière.)
Visuel : boîte du jeu Chessmaster 5000

COLLECTION CLASSIQUE

GAMME D'UBI SOFT, 99 ET 149 F

C'est le printemps : la Collection Classique d'Ubi Soft change de look ! Elle s'égaie, s'offre des couleurs, met en avant les genres... J'aime assez, pour tout vous dire. Pour l'occasion, Ubi en profite pour ressortir une petite sélection de jeux budget (jeux déjà sortis en budget, ne vous excitez pas), dont Zork Nemesis (149 F), Spycraft (149 F), The Settlers (99 F), Flight Unlimited (99 F), Comanche 2 (99 F) et Apache Longbow (99 F).



DEUX LOGICIELS D'AVENTURE ET D'ACTION A DÉCOUVRIR CHEZ CONFO !

TOMB RAIDER 1 « VERSION LONGUE »

Sur les traces de Lara Croft, la célèbre aventurière au réalisme étonnant, vous explorerez le plus extraordinaire des mondes en 3D jamais réalisé. Vous partirez pour l'Egypte percer le secret de l'inquiétante statue du Dieu Chat. Au coeur de l'Atlantide, vous découvrirez les derniers mystères de la Citée engloutie.
De nouveaux décors, de nouveaux monstres, de nombreux pièges vous attendent dans les 4 niveaux inédits. Sont inclus l'économiseur d'écran, le thème de bureau Lara pour Windows 95 et le calendrier électronique. Jeu PC.





DEATHTRAP DUNGEON

Préparez vous à vivre une fabuleuse épopée en 3D, tirée des célèbres jeux de rôles de Ian Livingstone. Vous serez l'un des célèbres héros (Chaindog et Lotus Rouge) d'une fantastique aventure pleine d'action et de combats. Venez affronter les 22 niveaux du donjon et d'impressionnantes hordes de monstres. Vous aurez besoin de tout votre courage pour survivre. Jeu en réseau sur PC.

EIDOS INTERACTIVE

Prix emportés valables jusqu'au 30/06/98.



Liste et horaires des magasins :
3615 CONFO 1,29F la min.
ou 08 36 68 05 15 Serveur Vocal 2,23F la min.
ou Internet: www.conforama.fr et .com

DDB TRADE

NETNEWS

BATTLEZONE EXTENSION

Ken Miller, d'Activision, a mentionné à plusieurs reprises l'éventualité d'un add-on pour Battlezone dans les forums de discussion sur le Net. Activision n'a pas encore commencé à travailler dessus mais il est probable que ce pack sortira pour la fin de l'année. On devrait y trouver des choses appétissantes comme un mode escarmouche et un éditeur de cartes. Remarquez, s'il y a quelque chose que vous voulez y voir ajouté, il suffit d'envoyer un mail à : battlezone@missionyard.com

TELEX

Ne lisez pas ce télex et n'allez surtout pas à cette adresse sinon Guillaume va chaper la grosse tête rapport à son site sur Total A, Jedi Knight et Quake 2 qu'il a au : http://www.mygale.org/01/iratsa

TELEX

Descendez donc dans la crypte de Sanki et engagez-vous dans la guilde du Lys Noir (groupe de jeux en réseau) au : http://www.mygale.org/07/sanki

TELEX

Pour les passionnés d'images de synthèse, le site Infograflo regroupe des images et toute une flopée de liens sur des sites de textures et plein d'autres machins pour les fanas de rendering. Ça se passe pas au 3D café mais au : http://www.altern.org/infografio

INTERNET GAMING ZONE, LE HACK !

Bon voilà, hop une news : le site Internet Gaming Zone s'est fait hacker la semaine dernière par des êtres malveillants. Ils ont réussi à désactiver les serveurs pendant de longues heures. Microsoft cherche encore comment cela a pu se passer. A l'heure actuelle, je me demande encore comment j'ai pu oser écrire un truc pareil.

TELEX

Un jeu de rôles par IRC ? Allez donc voir Nocturna au : http://www.mygale.org/04/nocturna

BloodWorld est lancé, zoyé, allez le voir au : http://www.overgame.com/blood2

TELEX

Makman le rapper nous propose un site éclectique sur TA, Warcraft 2 (plein de cartes), Carmageddon, Red Alert, Daggerfall (éditeurs de persos) et des émulateurs Atari : http://persa.infonie.fr/makman/

TELEX

Un site dédié à Jedi Knight et Quake 2 : http://www.mygale.org/08/it020/

CONCOURS DE TETRINET

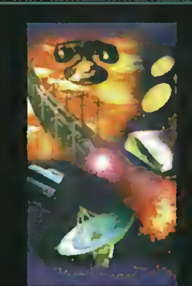
C'est le gars pelatg qui nous contacte pour nous dire qu'il va organiser d'ici juin un grand concours de Tetrinet. Oah l'autre... Si vous voulez vous inscrire, envoyez donc un mail à pelatg@mnet.fr

ADDENDUM

Dans l'article du mois dernier sur l'ADSL, l'adresse à retenir sur les différents moyens de connexion rapide à Internet était :
http://www.webfaster.com Un site d'Alexande Habian.

Tous Sur Les Connexions Rapides à Internet

Tout sur les meilleures manières de se connecter rapidement à INTERNET :



Les Dernières News sur toutes ces technologies Classées Par Jour

L'ATM (Asynchronous Transfer Mode)

Le Câble	X2	K56	Numéris	Les Lignes Spécialisées	Numeros Verts	L'ADSL	MMDS
Toutes les informations sur le câble	Les Modems d'US-ROBOTICS	les Modems de ROCKWELL	Tout sur le Numeris	lignes type T1, T2, T3 et autres ...	Est ce possible ?	encore plus vite que le câble ?	une alternative au câble ?

TELEX

Un groupe d'amis de Strasbourg se sont réunis pour former une ligue à Total Annihilation. Si vous voulez participer à des parties en réseau :
http://members.xoom.com/tohawk/

TELEX

Mik@ et Coligo organisent sur leur site des parties en réseau d'XvT, BaP, Jedi Knight, MatS, Pad, JSF, Quake 2, Ultim@te Race et bientôt Starcraft. http://users.skynet.be/mik@/

TELEX

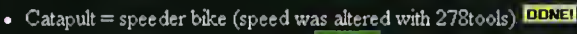
Enfin, le clan pour Battlezone que tous les bourrins attendaient, l'Apocalypse Soldiers of the Universe ou :
http://www.mygale.org/11/apok

TELEX

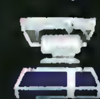
Un nouveau site européen sur la Riva TNT (et n'allez pas me demander ce que fout ce télex dans la rubrique réseau) :
ftp://www.aees.misc.ulg.ac.be/rivapower/index.html

STARWARS SE FAIT SON WARCRAFT

Probablement lassés par les retards successifs de Starcraft, des fans de Warcraft on fait un patch pour remplacer les unités humains/orcs de Warcraft2 par des rebelles/impériaux de l'univers de StarWars. Au programme, des AT-ST à la place des Ogres Mages, des droïdes en lieu et place des paysans, des Speeders comme catapultes... C'est encore en construction, c'est bien débile et ça se passe au : http://www.geocities.com/Area51/Corridor/2169/ Une info étonnante communiquée par nUC'dROL.

- Ogre = AT-PT (All Terain Personal Transport, from RPG) DONE!
- Ogre Mage = AT-ST (via 278tools) DONE!  needs sounds.
- Cho'gall = Veers in AT-ST
- Dentarg = Jabba the Hutt(thanks to 278tools)
- Ballista = Snow speeder (speed was altered with 278tools) DONE!
- Catapult = speeder bike (speed was altered with 278tools) DONE!  

- Mage = Jedi Master IN PROGRESS see credits for info, needs sounds too..
- Khadgar = Yoda(thanks to 278tools)
- Death Knight = Dark Jedi or emperors royal guard
- Gul'dan = Emperor
- Teron Gorfiend = Darth Vader
- Dwarven Demolition Squad = rebel assassin droid?
- Goblin Sapper = assassin droid IG-88 DONE!  needs sounds
- gnomish flying machine = rebel probe droid?
- Goblin Zepplin = Imperial Probe Droid DONE! 
- Gryphon Rider = generic wookie vehicle?
- Kurdran = chewbacca in generic wookie vehicle?








TELEX

Kazoar est un futur jeu de stratégie/conquête spatiale qui se joue en équipe. Pour plus de détails :
http://www.kazaar.com

TELEX

"La guilde des Followers of the Black Hand" est une confrérie de sorciers loyaux. Amateurs d'Ultima Online, Diablo et Mordor II, ça se passe au :
http://www.mygale.org/~ninji channel IRC: #fbh

TELEX

Pour les passionnés de Legos, allez donc mater The Lego Factory au : http://www.mygale.org/~overkill

TELEX

Un concours de cartes pour Civilization 2 est organisé par Crausta au : http://www.mygale.org/00/meuh/



Comment résister au plaisir d'écraser ses potes à coups de grenades ou de roquettes ? De leur jouer des tours vicieux en les attendant dans une encoignure ? C'est impossible quand, dans une autre vie, vous vous appeliez Zora la Rousse !

KIKA

Genre : Quake-Like
Éditeur : GT Interactive
Développeur : ID Software
Nbre de joueurs : 32

JUGGERNAUT FOR QUAKE 2

Les enfilades d'escaliers peuvent se révéler un bon piège pour les naïfs.



Alors poupée, plus de munitions ?



Tout a commencé par une matinée de dimanche arrosée de café et imprégnée des relents répugnants de la soirée de la veille. Entre les bouteilles vides et les odeurs de clopes froides, mon humeur n'était pas au beau fixe. Il me fallait un moyen de sortir ma haine et, ma foi, l'add-on de Quake 2 tombait bien pour un massacre virtuel décapant.

Avec mon air innocent et mon regard en coin, les pauvres potes qui osaient m'affronter ne savaient pas ce qui les attendait. Ils allaient se faire pulvériser ! Mais avant de lancer ma partie de Juggernaut en réseau fermé, il me fallait bricoler les bécanes. Tout d'abord, retenez ceci : Quake 2 n'est pas configuré pour le réseau IPX et encore moins son add-on. Le truc, pour pouvoir jouer en réseau, est tout simple. Avant de lancer Juggernaut, allez dans "propriété" de votre icône réseau par un clique droit. Double-cliquez sur TCP/IP, puis sur adresse IP. Spécifiez une adresse IP en mettant une adresse bateau. La première zone doit comporter obligatoirement trois chiffres, tandis que la dernière doit être différente selon les ordinateurs (attention, pour vous reconnecter sur le Net, pensez à recocher "obtenir une adresse auto"). Pour plus d'explications, vous pouvez vous reporter au CD-Rom du mois dernier.

Maintenant, vous pouvez jouer sur votre réseau local. L'add-on vous propose cinq niveaux deathmatch différents. Les niveaux sont bien conçus. Les coins sombres sont nombreux. Il est facile de s'y planquer pour attendre les ennemis. Des télétransporteurs sont dispatchés mais ne fonctionnent pas automatiquement, du coup la surprise est autant pour les ennemis que pour vous. Des pièges attendent le joueur imprudent. Coincé entre quatre grilles, on ne peut que se faire tirer comme un lapin ou espérer qu'une bonne âme (ce qui n'existe pas dans Quake) appuiera sur le bouton sans profiter de la situation. Certains des niveaux sont plus adaptés pour deux, tandis que d'autres demanderont huit joueurs pour devenir intéressants. Les bonus importants sont bien cachés et vous exposent facilement à un sniper attentif. L'ennui ne vous guettera pas, même si vous n'êtes qu'un petit nombre de joueurs. De plus, même avec un P133, vous n'aurez pas de problème de ralentissement.

Tout a fini par une soirée lamentable chez moi. Ma rage a empiré ! Mes potes n'ont pas mal jugé mon air innocent et mon regard en coin. Ils m'ont lamentablement éclatée ! Mais je les aurai ! Ma vengeance sera terrible ! Foi d'ex-Zora la Rousse ! En attendant, pour parfaire votre éducation, jetez un coup d'œil sur le CD de Joy, vous y trouverez plein de fichiers pour votre Quake. Mais alors plein, plein, plein.

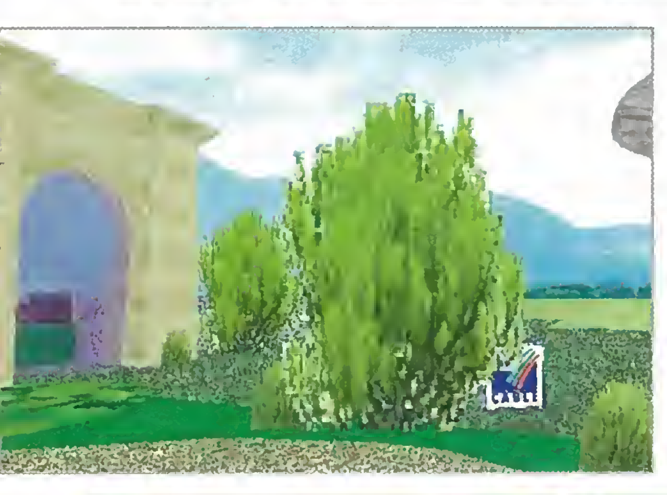
Entre l'impossibilité de trouver un serveur européen pour un Ultima Online plutôt onéreux et le combat permanent et inutile du Deuxième Monde contre l'extinction totale, l'amateur de monde virtuel est bien en mal de trouver quelque chose d'attrayant et de durable.

BOB ARCTOR



ACTIVE WORLDS

DES MONDES VIRTUELS QUI NE CRAIGNENT PAS



Pourtant, depuis plusieurs années il existe un projet très ambitieux, qui a porté ses fruits mais qui est assez peu connu en France - ce qui est fort regrettable au vu de ses appâts et de sa facilité d'accès, et surtout de son coût. Ses défauts ? Il n'en a qu'un seul, mais plutôt préoccupant : Active Worlds n'est pas un monde de jeu à la base, mais le moteur du jeu s'améliorant, il se popularise, et de plus en plus de passionnés parlent de former des associations pour organiser des jeux de rôles dans des mondes privés. Faut-il l'ignorer, alors qu'il est le seul à proposer un monde en 3D subjective gigantesque ?

Active Worlds est une auberge espagnole où tout habitant se doit d'apporter quelque chose et ne s'en prive pas (en fait, si vous avez été dans une véritable auberge espagnole, vous savez à quel point il est vital d'y apporter sa propre bouffe). On y trouve, dans une grande majorité, des gens passionnés par les mondes virtuels aimant la causette et les nouvelles technologies, ce qui est déjà bien mieux que les amateurs du Deuxième Monde et son amateurisme parisianesque.





DES SOUS, DES SOUS !

Pour être un simple utilisateur, ce n'est pas compliqué : en tant que touriste (vous ne pouvez rien construire et vous ne pouvez pas choisir la forme extérieure de votre avatar), il ne vous en coûtera absolument rien. Pour devenir membre à part entière du monde, il faudra débourser une somme d'une centaine de francs par an. Pour ce prix, vous serez même autorisé à partager votre compte avec quelqu'un d'autre.

Votre allure extérieure pourra être choisie dès que vous serez membre enregistré (autrement, vous n'aurez accès qu'à deux types d'humanoïdes). Le monde d'Active Worlds n'offre que peu de latitude quant aux actions possibles. Pourtant les mouvements et déplacements des personnages sont loin d'être épouvantables, comparés à d'autres Muds graphiques.

CONSTRUIRE SON MONDE

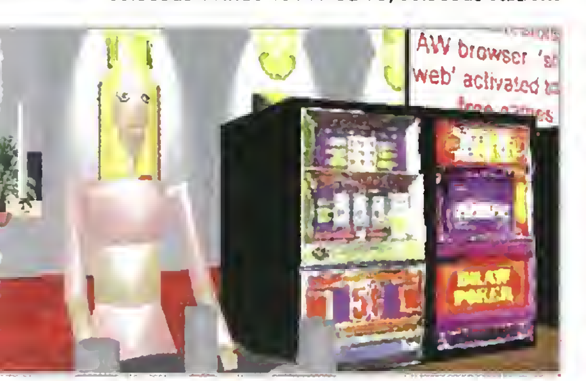
Le principe d'Active Worlds est simple : il est possible de se porter acquéreur pour une somme



d'argent variant de 23 $ par an (pour un monde pouvant accueillir huit personnes et couvrant une surface de 40 000 mètres carrés) à 450 $ pour une surface d'un million de mètres carrés et pouvant accueillir 16 personnes. Une formule est aussi offerte aux entreprises nouvellement intéressées (on trouve un lien sur Swisscom, et dans le monde basique votre avatar est un des sales petits cosmonautes d'Intel). Une fois le monde acquis, vous n'aurez plus qu'à fabriquer des objets au format VRML2 et à les placer sur votre terre. Il est aussi possible de rejoindre une association en payant un coût moindre pour louer à l'année une parcelle de terrain de petite taille (pour y bâtir une maison, par exemple).

UN MONDE SÉRIEUX

Certains ministères de l'Éducation de pays asiatiques seraient même très intéressés par des mondes à vocation culturelle. Dans le courant du mois de décembre dernier, Active Worlds s'est propulsé au devant de la scène virtuelle puisque l'université du Colorado a acquis un monde (laid au possible), suivi une semaine plus tard par le gouvernement des États-Unis qui a fait stipuler, dans son contrat, que Active Worlds ne devait pas divulguer quelle branche gouvernementale avait fait cette acquisition. Les serveurs d'Active Worlds tournent soit sous Windows NT ou 95, soit sous stations





Sun. La technologie utilisée par Active Worlds est un monde construit à partir d'éléments et d'objets 3D en VRML 2.0, d'images au format JPEG et de sons et musiques en Wawe et Midi, offrant ainsi une bonne universalité des formats. Lorsque vous atterrissez sur un monde pour la première fois, l'image de l'horizon est chargée tel un vulgaire aplat de couleur verte tapissant le sol en guise de terrain. Sur ce dernier, des petits triangles noirs symbolisent des objets. En laissant passer un peu de temps, les différents éléments du décor se chargent un à un et se logent une fois pour toutes dans le cache du disque dur, pour éviter que la manœuvre ne se reproduise à chaque connexion. En fait, seuls les éléments constituant le monde dans une zone d'un certain rayon autour de vous seront chargés, afin de gagner du temps. Le système est rapide et marche diablement bien, même avec une connexion moyennement bonne. Depuis quelques temps, Active Worlds profite de l'accélération 3D pour les cartes qui offrent le mode fenêtré (Stingray, Voodoo Rush, Mystique 220, ATI Rage pro) grâce aux bibliothèques Renderware de Criterion Studio, accélérant ainsi, de façon conséquente, un affichage déjà performant. Le logiciel d'Active Worlds est d'une taille très modeste (2 mégas pour la version la plus complète), et il inclut tout un panel d'options, de chat de type Irc ainsi qu'un browser html affichant en temps réel les homepages des mondes sur lesquels on se balade. On le trouve dans la section download de http://www.activeworlds.com/

QUELQUES MONDES COMME ÇA...

Plusieurs centaines de mondes (aux environs de 300) sont accessibles à tout visiteur soit par un simple clic sur la liste imposante du client AW, soit par des portes de téléportation se trouvant sur le monde central ou dans des terres annexes. On y trouve vraiment de tout, du simple univers culturel (Japan, musée d'Art contemporain ou de l'Antiquité, monde chrétien) aux mondes fantastiques ou de science-fiction (Mars, Alien X, Terres du Milieu de Tolkien).

AMERICA
Le monde américain est assez imposant, c'est un monde généraliste où la beauté des objets côtoie le mauvais goût le plus prononcé. On y trouvera une réserve indienne (une squaw dans un teepee), le parc de Yellowstone, une zone Far West et un cimetière virtuel où chacun pourra enterrer qui il veut (on y trouve pêle-mêle, si j'ose dire, les époux Kennedy, les Marx Brothers à l'étroit dans la même tombe ainsi que Lady D.). Chose amusante, des dizaines de panneaux à l'intention des nouveaux immigrants regroupent les tables de la loi du politically correct (ne pas injurier, ne pas blasphémer, etc.). Plus vrai que nature.

JAPAN
Hormis des balades dans des jardins, une exposition d'ikebana et un temple shintoïste, ce monde-là nous fait côtoyer aussi des demoiselles de mangas et quelques avatars nippons nantis d'appareils photos (je blague pas).

FRANCE
Le monde francophone est bien étrange, il regroupe des Suisses, des Français et une majorité de Québécois. Vous pouvez devenir propriétaire d'une belle parcelle de ce monde pour 200 francs par an. Renseignements au araigneeg@filnet.fr

MIDDLE EARTH
On compte pas moins de deux mondes consacrés au Seigneur des Anneaux de J.R.R. Tolkien. Ils sont d'ailleurs en pleine construction. On pourra néanmoins visiter l'antre de Smaug (11 sud, 8 ouest) et bien sûr la Comtée (38 nord, 1 ouest).

MARS
Un monde superbe d'inspiration mi Ray Bradbury, mi Total Recall. On y trouve de nombreux moyens de transports (monorail, tunnel). Beaucoup de Terriens y ont bâti des jolies maisons.



AWAKENER
Un monde antillo-colonial dans toute sa splendeur.

YELLOWSTONE
Un monde très fréquenté, inspiré du parc national du même nom. On s'y balade en admirant ses arbres pétrifiés, ses geysers et ses ours en VRML. (Ça fait pitié d'être un ours en VRML 2.0 !)



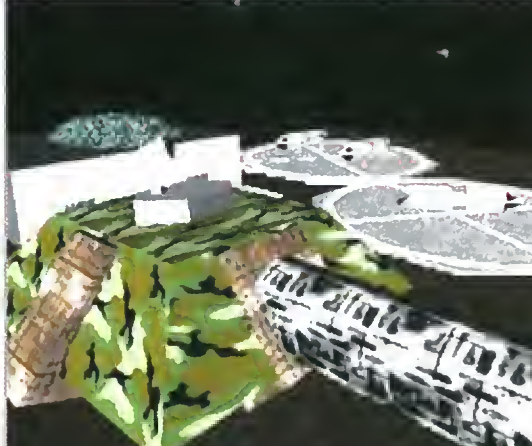


CUT !

Coupé ! Vlan ! … Le jeudi 12 mars 1998 à minuit, une ville fantôme s'est faite raser de la planète Web. Nucléarisée, désintégrée, décérébrée… Les utilisateurs du Deuxième Monde se sont retrouvés la queue entre les jambes : Cryo Interactive et Canal + Multimédia, créateurs et partenaires du Monde en question, ont décidé de se faire une petite baston, à grands coups de tribunal de commerce. Fini l'apport virtuel de 400 mètres carrés, fini les boîtes cyber branchées, fini les avatars à la gueule facettée, fini la vie de rêve quoi…

Par Pete Boule





En 1994 est créé le Deuxième Monde, un univers en réseau dans lequel le joueur incarne un personnage pour aller à l'aventure à travers un monde imaginaire. Pour pouvoir remplir toutes ces exigences, Frédéric et Alain Le Diberder se tournent vers la société française qu'il pense être la plus apte à élaborer le produit : Cryo Interactive. Pour monter le projet, celle-ci s'associe avec la nouvellement créée Canal+ Multimédia.

UN PROJET DIFFICILE

Il faut se rappeler que la France ne compte qu'un peu plus d'un million d'internautes, soit 2,4 % de la population adolescente et adulte. Et que fait un internaute moyen ? Soit il travaille, soit il joue. Or, le Deuxième Monde s'est vite avéré un brin… vide. Le scénario que l'on devait trouver a posteriori pour donner un aspect " jeu " fut oublié en cours de route. Du coup, souffrant d'une certaine absence de contenu, le Deuxième Monde est davantage devenu un produit d'habillage de réseau qu'un produit interactif : conçu pour être "plus qu'un club de rencontre 3D", il est devenu un cyber salon mondain, voire demi-mondain tard le soir… Tout ceci a tué beaucoup d'espérances chez de nombreux internautes, qui, eux, étaient à la recherche de l'éclate en réseau. Le "jeu" n'a donc pas connu l'engouement public qu'espérait Canal +.



MORT ANNONCÉE

Le Deuxième Monde s'est complètement engouffré dans le piège du Minitel, en plus joli, mais aussi en plus cher. Vouloir en faire une galerie marchande en intégrant des boutiques, c'était choisir de privilégier la forme contre le fond. Un pari bien risqué et visiblement prématuré. On l'a vu, le parc des ordinateurs en France est très faible, a fortiori celui des ordinateurs connectés sur le Net. De plus, les connectés ont peur du détournement de numéro de carte de crédit et seuls 10 % parmi eux déclarent avoir fait un achat en ligne dans une période d'un mois (source Médiangle). Si l'on ajoute le fait que les clients potentiels doivent d'abord acheter le CD du Deuxième Monde, on restreint encore la clientèle potentielle. Pour espérer rentabiliser des services commerciaux proposés sur le Net, c'est ennuyeux…



UN CHOIX TECHNOLOGIQUE

Le désaccord entre les deux partenaires semble reposer sur un problème de choix technologique. D'un côté, le 6 février 1998, Cryo lançait la technologie Scol (www.cryo-networks.com/) pour pouvoir mieux gérer le réseau et la 3D… Innovant et intuitif, Scol a indéniablement de quoi séduire. Mais Canal + cherche plus la compatibilité que l'expérimental, et serait favorable à un Deuxième Monde gratuit utilisant la technologie de l'Allemand Blaxxun.
Selon Cryo, une clause du contrat stipule que le créateur est le seul à pouvoir décider des modifications majeures apportées au produit. Canal + Multimédia n'aurait donc aucun droit de regard sur la gestion du système créé par Cryo. Face au refus de Scol par Canal +, Cryo intente un procès l'obligeant à interrompre l'exploitation du Deuxième Monde. Rideau…





RÉSURRECTION

Cryo, étant encore propriétaire de toutes les créations artistiques du Deuxième Monde, ne désespère pas de retrouver ses anciens clients en lançant un produit similaire exploitant sa technologie Scol.
De son côté, Canal + Multimédia n'abandonne pas, et lance l'opération "Odyssée". Celle-ci consiste à téléporter le Deuxième Monde et à lui adjoindre un scénario. Il n'y a qu'à charger le programme qui se trouve sur le serveur (WWW.2nd-world.fr). A terme Canal + Multimédia veut créer une nouvelle option de communication 3D utilisant le VRML (Virtual Reality Modeling Langage, équivalent 3D du HTML et, par-là même, gratuit). Dommage pour ceux qui avaient animé le Deuxième Monde, aussi imparfait soit-il. Dommage aussi pour ceux qui espéraient trouver un jour un monde virtuel français intéressant et que ces chamailleries, bien réelles elles, vont laisser sur le trottoir.



INCOMING

Des engins volants, des cartes immenses, Incoming se rapproche beaucoup, en mode multijoueur, d'un simulateur de combat aérien classique.

KIKA

Incoming aurait pu rencontrer des difficultés pour intéresser les joueurs réseau, étant donné sa présentation jeu d'arcade/stratégie. Malgré les efforts des développeurs pour attiser les feux de la passion combattante de ces derniers, certains écueils n'ont pu être évités.

Le nombre de cartes est plutôt réduit. Les six (dont deux à accès interdits sur la version bêta) reprennent les décors des missions solo. Afrique, Amérique ou Antarctique, leur surface est pratiquement illimitée. Des bases se dissimulent dans les plis du terrain, et les ravins se succèdent en enfilade en offrant suffisamment de relief et de diversité. Entre deux montagnes, il est aisé de jouer à cache-cache, même si le radar empêche vraiment tout effet de surprise - à part si l'on sait utiliser son point faible (le fait de se projeter sur un plan horizontal empêche toute vision du vaisseau se déplaçant directement au-dessus du vôtre). Les affrontements se font uniquement sur appareils volants, chacun possédant ses spécificités. Blindage différent, mais aussi vitesse et puissance de tir permettent de multiples méthodes d'attaques. Le bât blesse au niveau de la gestion des bonus. Les vaisseaux débutent avec un armement minimal. Seuls les bonus peuvent vous upgrader et vous réparer. Mais ils apparaissent uniquement à proximité de votre base. Du coup, le gigantisme des cartes ne sert plus à rien. Votre rayon d'action se retrouve limitée à une zone de combat étroite, tournant autour de celle des bonus.

Trois modes sont proposés : celui du corps-à-corps est le plus intéressant pour un nombre restreint de joueurs. Les duels en avion ou en hélico sont excellents, même si les appareils donnent une nette impression de manque de vitesse. Le mode défense se rapproche beaucoup trop de celui des missions solos. L'interaction entre les joueurs est minimale puisqu'on leur demande juste d'éliminer les aliens gérés par l'ordinateur. Par contre, le mode équipe prend sa pleine expression lors de combat à 8 contre 8. De véritables stratégies peuvent alors être mises en place, et c'est un vrai régal de détruire la base de l'équipe adverse.

L'ensemble pourrait être décevant si le mode corps-à-corps ne le mettait pas en valeur. Voler la victoire à l'un des poursuivants en achevant l'autre, se faufiler entre les falaises pour que ce dernier s'éclate contre une paroi, ou piquer depuis la stratosphère comme un faucon sur un lapin, le plaisir de la chasse est bien là.

Kika

GENRE : ARCADE ÉDITEUR : UBI SOFT
DÉVELOPPEUR : RAGE SOFTWARE



Une de mes tactiques préférées est de détruire les bonus avant que l'autre puisse se les approprier. La bête est alors aux abois.



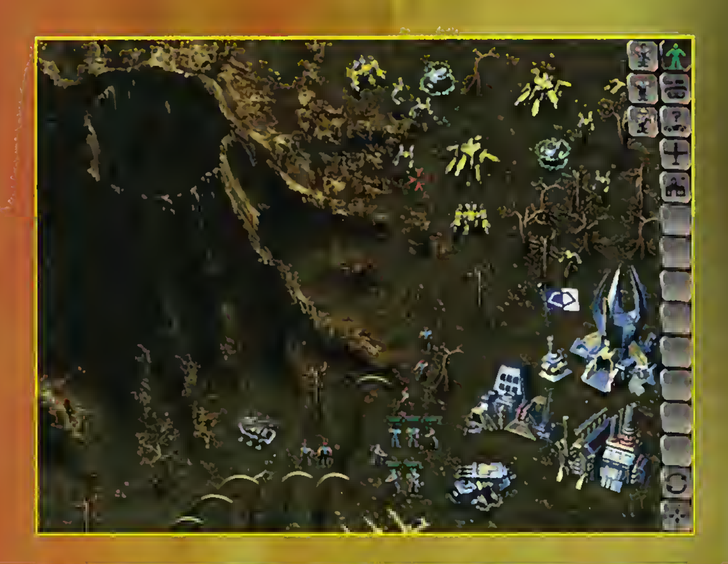


Piloter une soucoupe volante, il y a de quoi rendre fou Mulder et Scie.













3 races évolutives à l'intelligence artificielle sur-développée.

51 missions non-linéaires en mode campagne.

20 cartes multijoueurs.

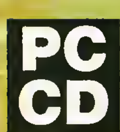
Jusqu'à 8 joueurs en réseau.

Éditeur de cartes et de missions.

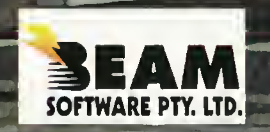
Plus de 55 unités par race.

Graphismes 800 x 600 haute résolution.

RETROUVEZ










KKND II
LE MEILLEUR DE LA STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL
Offre spéciale
de lancement
279 F*
SORTIE JUIN 98
* prix public généralement constaté

Comment lire ce Top Hard ? Les trois configurations proposées sont cohérentes entre elles et doivent se prendre et se comprendre dans leur globalité. Ainsi, pour chaque élément, nous n'avons pas choisi un petit prix, un moyen prix et un gros prix, mais un élément qui permet à la configuration d'être performante. Exemple : s'il nous semble intéressant d'ajouter une carte 3Dfx à la petite configuration, peu importe que ce soit également une 3Dfx qu'on recommande dans la config haut de gamme et une PowerVR dans le milieu de gamme. L'essentiel est que la config 1 fait environ 10 000 francs (ce que nous considérons comme un minimum pour prendre plaisir à jouer), la config 2 environ 15 000 francs, la config 3 environ 20 000 francs et que chaque config est équilibrée et (grande nouveauté) communicante ! Dernier point : nous n'avons aucune prétention à l'exhaustivité, pour la bonne et simple raison que nous n'avons pas testé tous les matériels du marché (à l'exception des cartes vidéo). Ces configurations sont simplement des "config qui marchent" dans un environnement Windows 95, composées d'éléments qu'on connaît et qu'on utilise. Libre à vous de les moduler à votre sauce.

PAR MATHILDE REMY & STÉPHANE QUENTIN

Top Hard



Le modem

Votre choix doit dépendre de la technologie utilisée par votre provider : K56flex ou X2. La sortie ce mois-ci de la nouvelle norme V.90 qui unifie le K56flex et le X2 qui devrait s'imposer chez les providers dans les semaines qui viennent oblige à vérifier si votre modem a une mémoire flash.

Config 1 : Sporster 56 000 Flash externe de US Robotics (X2), 890 F TTC.
Ou Accura 56 000 Speakerphone de Hayes (K56flex), 1 200 F TTC.

Config 2 : Sporster 56 000 Flash externe de US Robotics, 890 F TTC.
Ou Accura 56 000 Speakerphone de Hayes (K56flex), 1 200 F TTC.

Config 3 : Sporster Courrier V34 externe de US Robotics, 2 000 F TTC.
Ou Accura 56 000 Speakerphone de Hayes (K56flex), 1 200 F TTC.



Le moniteur

Config 1 : 15" IIYAMA MF-8515G, 2 150 F TTC.

Config 2 : 17" IIYAMA MF-8617E, 3750 F TTC.

Config 3 : 17" Sony 200GS, 4650 F TTC.

La carte-son

Config 1 : AWE 64 OEM de Creative Labs, 500 F TTC.

Config 2 : AWE 64 Edition Spéciale de Creative Labs, 620 F TTC.

Config 3 : AWE 64 Gold de Creative Labs, 1 090 F TTC.

ATTENTION !

Les prix indiqués sont des prix du marché relevés par nous, avec nos petits yeux à nous, et que nous vous donnons à titre purement indicatif. De plus, ils concernent souvent les versions "boîte". Donc, pour l'achat d'une config complète, votre facture sera inférieure à la somme de tous ces prix puisque vous bénéficierez des tarifs OEM. Evidemment, vous ne trouverez pas ces prix dans les grandes enseignes (qui iront même jusqu'à pratiquer le double de ces tarifs), mais plutôt chez les revendeurs spécialisés en pièces détachées informatiques ou en vente par correspondance.

La carte vidéo

A l'exception de la Millennium II de Matrox (réservée à l'infographie mais pas indispensable pour le jeu), il n'existe plus de cartes purement 2D. Donc, soit vous gardez votre carte vidéo actuelle et vous lui adjoignez une carte accélératrice 3D : une 3Dfx pour sa foule de jeux dédiés et pour ses performances incroyables dès le Pentium 133 (Maxi Gamer 3D de Guillemot ou Monster 3D de Diamond, 1 100 F TTC) ou une PowerVR si vous avez un processeur qui tourne à 200 MHz ou plus, et si vous voulez privilégier l'accélération Direct3D, le mode fenêtré et les hautes résolutions (m3D de Matrox, 800 F TTC).

Soit vous changez pour une vraie bonne 2D/3D (cf ci-dessous)... Ce qui ne vous interdit pas de rajouter une carte 3Dfx par derrière !

La sortie de la 3Dfx II (Monster 3D II de Diamond ou 3D Blaster Voodoo 2, 12 Mo de RAM, environ 2 000 TTC) permet aux petites configs (à partir du 133 MHz, 32 Mo de RAM) de survivre encore quelques temps. Si votre budget le permet, préférez la 3Dfx II à la 3Dfx-tout-court, pour sa pérennité plus grande et ses 12 Mo de RAM.

Config 1 : Graphic Blaster Exxtreme (Permedia2) de Creative Labs, 4 Mo de RAM, bus PCI à 33 MHz, 890 F TTC
Ou XPert@Work (Rage Pro) de ATI, 4 Mo de RAM, bus PCI à 33 MHz, 850 F TTC

Config 2 : XPert@Work (Rage Pro) de ATI, 4 Mo de RAM, bus PCI à 33 MHz, 850 F TTC
Ou Velocity 128 (Riva 128) de STB, 4 Mo de RAM, bus PCI à 33 MHz, 890 F TTC

Config 3 : XPert@Work (Rage Pro) de ATI, 8 Mo de RAM, bus AGP 2.X, 1 350 F TTC



Le disque dur

Config 1 : Quantum Fireball 3,2 Go (UltraDMA 33), 1 280 F TTC

Config 2 : Quantum Fireball 4,3 Go (UltraDMA 33), 1 580 F TTC

Config 3 : Quantum Fireball 6,4 Go (UltraDMA 33), 1 980 F TTC

Le lecteur de CD-Rom

Les lecteurs de CD-Rom vivent leurs derniers mois. En effet, les lecteurs de DVD-Rom permettent la lecture des CD-Rom en X8. Alors pourquoi pas un DVD-Rom pour pouvoir profiter des DVD-Vidéo grâce à une carte comme la Xpert@work de ATI.

Config 1 : Lecteur de CD-Rom Sony 24x IDE, 510 F TTC

Config 2 : Lecteur de CD-Rom Sony 32x IDE, 650 F TTC

Config 3 : Lecteur de DVD-Rom Pioneer IDE, 1700 F TTC

Le processeur

Evitez les Cyrix et même les 6x86MX, dont la FPU est vraiment trop faible pour le jeu. Le choix se situe donc entre AMD et Intel. A fréquences égales, les K6 sont au moins aussi performants que les Pentium MMX. Mais avec la sortie du Pentium II 333 MHz (5 580 F TTC), la baisse des prix sur les Pentium II a atteint 20 %. La sortie dans les semaines qui viennent des K6 à 300 MHz devrait relancer AMD dans la course à la puissance.

Config 1 : K6 233 MHz MMX, 1 180 F TTC

Config 2 : Pentium II 233 MHz , 1 980 F TTC

Config 3 : Pentium II 333 MHz, 5 580 F TTC

La carte mère

Le choix est le suivant :

- D'un côté, une technologie à base de socket 7 PCI et maintenant AGP, qui offre des rapports performance/prix intéressants (voir le test de la carte Asus SP98AGP-X dans ce numéro).
- En face, la nouvelle architecture Intel Slot One avec bus AGP (chipset LX), qui est beaucoup plus performante qu'une carte socket 7, même AGP. La clé de cette performance n'est pas l'AGP, puisqu'aucun titre ne l'exploite encore, mais le DIB (Dual Independent Bus) qui permet les échanges directs entre processeur central, mémoire cache et mémoire vive. De plus, le Pentium II monte jusqu'à 450 MHz alors que le processeur le plus puissant sur socket 7 reste pour l'instant le K6 266 MHz. Mais attention, le chipset LX vit ses dernières semaines. Le chipset BX est là. Il permet une fréquence de bus de 100 MHz et des fréquences processeur jusqu'à 450 MHz.

La sortie de carte Pentium II au format AT (comme la carte Asus P2L-8) permet de conserver votre ancien boîtier AT mais attention au refroidissement.

Config 1 : Asus TX97 ATX (socket 7 jusqu'à 266 MHz), 990 F TTC

Config 2 : Asus P2L-8 (Slot One jusqu'à 333 MHz), 980 F TTC.

Config 3 : Asus P2L97 ou Microstar MS-6111 (Slot One jusqu'à 333 MHz), 1 120 F TTC.

La RAM

Minimum vital : 32 Mo. Sous Windows 95, l'augmentation de performance est appréciable jusqu'à 64 Mo de RAM, mais négligeable au-delà. Windows 98 nécessite quant à lui un minimum de 32 Mo pour tourner correctement.

Config 1 : 32 Mo de SDRAM en DIMM, 390 F TTC

Config 2 : 64 Mo de SDRAM en DIMM, 780 F TTC

Config 3 : 64 Mo de SDRAM en DIMM, 780 F TTC.

La carte vidéo 2D

Plus de conseils pour une carte 2D : toutes les nouvelles cartes 2D font aussi de l'accélération 3D. Donc soit vous gardez votre carte vidéo actuelle et vous lui adjoignez une carte accélératrice 3D, soit vous changez pour une vraie bonne 2D/3D.

Reportage

PAR WANDA

Hanovre, ce n'est pas vraiment la destination qui saute à l'esprit quand on organise ses vacances. C'est moche. Il y fait froid. On n'y parle pas français et mal anglais. Mais tous les ans, à la fin du mois de mars, 700 000 péquins en mal de hard s'y retrouvent. Oui, c'est là qu'il faut être si on aime le hardware. Quitte à squatter chez l'habitant et à dormir dans des draps Mickey si on n'a pas envie de faire 80 bornes pour trouver une chambre d'hôtel.





Un hall de taille moyenne... Multipliez ça par 11 et vous aurez une idée des kilomètres que j'ai pu parcourir en cinq jours.

CeBIT 98

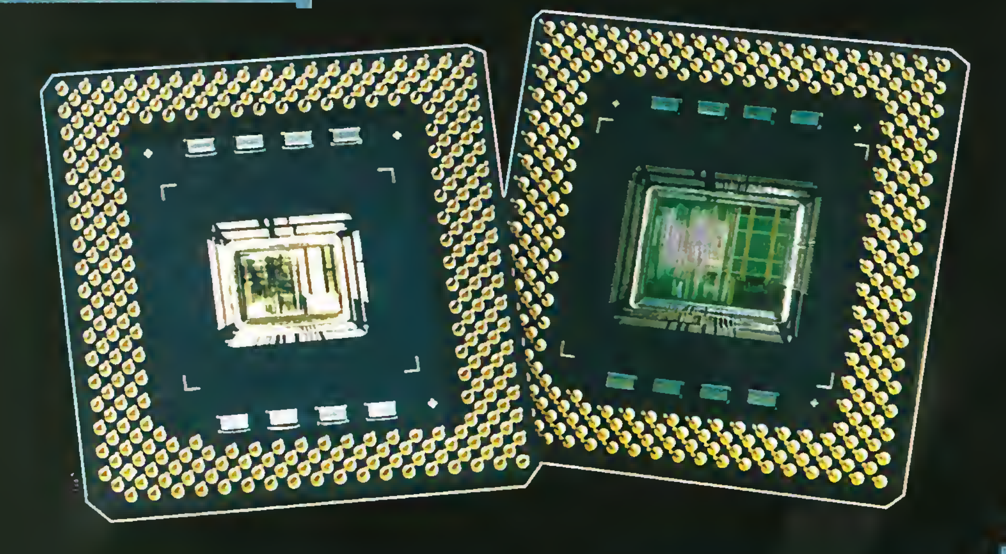
Un des Stands IBM



Imaginez 25 halls éparpillés sur un immense domaine, 25 halls grands chacun comme un hall de la porte de Versailles, 25 halls bourrés jusqu'à la gueule de stands hardware. Du hardware partout. Du hardware à perte de vue. Entre le hardware, des gens qui parlent (surtout allemand), qui bougent, qui vous bousculent, qui vous piétinent... Ahhhhh ! Je meurs. Je comprends un mot sur deux. Je crève de chaud à l'intérieur des halls. Je me les gèle dès que je passe d'un hall à l'autre. Mon sac à dos s'alourdit de stand en stand. Heureusement, pas mal de stands ont des bars privés, voire de véritables restaurants, pour accueillir comme il se doit leurs gros clients. Mais je n'ai le temps de grappiller qu'un jus d'orange de-ci, de-là. Le temps presse et je n'ai que cinq jours pour passer en revue 7 250 stands. Bon, je ne me fais pas d'illusion : je ne pourrai jamais me taper 7 250 stands toute seule. Je ne suis même pas sûre de pouvoir mettre les pieds dans tous les halls. À l'impossible, nul n'est tenu. Surtout que plus de la moitié du salon est consacrée au hardware professionnel. Les PC industriels, le multi-processing, l'électronique embarquée, les automates, ça vous intéresse, vous ? Si oui, réservez votre semaine du 18 au 24 mars 1999 et allez voir par vous-même. Moi, je me suis limitée à 11 halls. Et je peux vous assurer qu'il y avait déjà de quoi faire.

PASSE-PLATS

Tiens, avant d'entrer dans les détails, j'en profite pour vous parler tout de suite des trois trucs qui m'ont le plus marquée. D'abord : les écrans plasma. Rien que le nom, ça fait "2001 Odyssée de l'Espace". Et quand on les voit, on y est carrément, dans l'espace. On crève d'envie sur place, littéralement. C'est beau, tellement beau ! Si plat, si mince, si mat, si net, si beau, si beau, si... Beau. Pffff. Je ne m'en remets toujours pas. Mais bon, 100 000 francs pour le petit modèle, c'est pas encore demain qu'on les trouvera en promo chez Carrouf ! Deuxième truc : la miniaturisation et le tout numérique. Caméras numériques ultra compactes, minuscules portables à base de Windows CE, bref, tout un tas de gadgets à croquer à chaque coin de stand. Le stand Sony, en particulier, avait tout de la caverne d'Ali Baba. Surtout avec son gigantesque écran plasma accroché au mur d'entrée... Troisième et dernier point : la bataille pour le stockage. Depuis le faramineux succès du Zip de Iomega, tout le monde s'est réveillé. Mais le plus hallucinant, c'est que le réveil est en train de gagner le software. SEGA, en particulier, est en contact avec plusieurs de ces fabricants d'unités de stockage amovibles. Avantage de ce type de support : des temps d'accès ultra rapides. Aussi rapide que pour un DD. C'est-y pas chouette la vie ?



Processeurs et cartes mères

La technologie .25 micron (à gauche) est un véritable enjeu stratégique pour le marché des microprocesseurs. Le gain en taille par rapport au .35 micron (à droite) signifie moins de déperdition d'énergie, donc moins d'échauffement et une performance accrue, le tout à un coût plus faible. (Le coût de fabrication est proportionnel à la surface de la puce.) Seuls Intel, AMD, Cyrix, NEC/Videologic, ATI et Matrox ont aujourd'hui accès à cette technologie.

Pour le jeu, il n'y a pas photo : le choix se situe entre Intel et AMD. Cyrix est définitivement hors compétition. Le M2 (6x86MX) à 266 MHz est sans doute le dernier de leurs processeurs "haut de gamme". La société s'oriente résolument vers le PC à moins de 1 000 dollars (PC bas de gamme) et le PC de salon, notamment par le développement de la gamme MediaGX (Internet et chaînes à haut débit sur la télé, lecture des DVD vidéo, montage vidéo, dolby AC-3 en liaison avec la chaîne hi-fi, gestion de la téléphonie, etc.). Avec une bonne carte 3D au cul, une telle architecture pourra certainement contenter le joueur occasionnel, mais elle est surtout destinée au multimédia familial.

PENTIUM XXL

Intel nous a présenté son roadmap (traduction littérale : plan de route) pour 1998, 1999 et 2000. Côté portables, on passe au Pentium II cette année. Côté workstations, c'est l'arrivée du Slot 2. Destiné au Pentium II "SVW" (le successeur du Pentium Pro), le Slot 2 permet à la mémoire cache de tourner à la même fréquence que le processeur. Le prix du Pentium II "SVW" 400 ou 450 MHz sur Slot 2 est en conséquence des performances de l'ensemble, c'est-à-dire qu'on peut tout de suite oublier. Dommage. Restent donc les deux derniers segments définis par Intel : le "Basic PC" et le "Performance PC". Le nouveau "Basic PC" est à base de Celeron, un processeur moyen de gamme annoncé comme le successeur du Pentium MMX. Le "Performance PC" continue dans la lignée des Pentiums II, avec l'arrivée des 350, 400 et 450 MHz sur Slot 1 ce mois-ci.

Nous voilà maintenant en face de trois types d'architectures : Pentium II sur Slot 1, Celeron sur pseudo Slot 1, et K6 sur socket 7. Les cartes mères pour Pentium II (chipset PERF de Intel) et pour K6 (chipsets VP3 de VIA, 5591 de SIS, etc.) supportent maintenant l'AGP et le bus externe à 100 MHz. (Socket 7 AGP en test dans ce numéro.) L'AGP, vu la faible quantité de jeux qui l'exploitent aujourd'hui, on s'en fout encore un peu. Mais le bus à 100 MHz, ça permet notamment au Pentium II d'atteindre les 450 MHz et au K6 de monter jusqu'à 300 MHz. Anecdote en passant : Intel nous a sorti le grand jeu en poussant, l'espace de quelques secondes, un Pentium II à 700 MHz. Comme quoi, l'overclocking n'est pas l'apanage des consommateurs !

AMD a présenté son K6 3D 300 MHz comme alternative au Pentium II pour le jeu. Le K6 3D, c'est un K6 normal, c'est-à-dire MMX, auquel a été rajouté un jeu de 24 nouvelles instructions en virgule flottante, totalement compatibles avec DirectX 6. De fait, tous les jeux DirectX 6 bénéficieront des améliorations du K6 3D. Mais a-t-on vraiment besoin que le processeur central prenne en charge des instructions de ce type quand on possède une des dernières cartes 3D ou 2D/3D du marché ? Quel sera le gain effectif apporté par le K6 3D ? En performance pure, je doute que le Pentium II soit menacé par l'arrivée du petit nouveau d'AMD. En revanche, le prix du K6 3D devrait être très intéressant, surtout si on peut l'overclocker à outrance, comme le suggérait la présence sur le stand AMD d'une petite société canadienne, Kryotech, qui présentait un système de type "frigo à processeur", permettant de maintenir les pupuces à une température de - 40° !

Quant au Celeron, véritable invité surprise de la fête, il repose sur une architecture Pentium II Slot 1, mais sans cache à côté du processeur. D'où la question qui tue : quel est l'intérêt d'un Slot 1 sans cache ? Ça ne veut plus rien dire. Autre point faible de la config à base de Celeron (chipset BPC) : le bus externe de la carte mère reste à 66 MHz. Bref, le "Basic PC" d'Intel semble effectivement bien basique à première vue.

Cartes Vidéo

Est-il encore besoin de prouver l'importance d'Intel dans le monde PC ? Le i740, son nouveau chip graphique 2D/3D - dont je ne vous parlerai pas puisqu'on le teste dans ce numéro - était omniprésent : depuis la conférence où Intel nous l'a présenté comme partie intégrante du "Performance PC 98", jusqu'au plus petit stand taïwanais, en passant par la plupart des gros constructeurs de cartes, comme Diamond, STB ou Guillemot.

Chez Videologic, j'ai eu droit à une démonstration de la PowerVR 2e génération en technologie .35 micron sur Pentium II 266 MHz 64 Mo de RAM. Déjà, ça allait vite. Aussi vite qu'un Riva 128. Et en plus beau. Mais le pire, c'est que la version .25 micron est censée être deux fois plus rapide ! Moi je dis : tout ceci a l'air sacrément prometteur. (En test le mois prochain.)

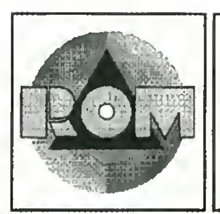
CHATEAU DE CARTES

3Dfx, en revanche, ne s'était même pas donné la peine de venir. Par contre, les cartes à base de Voodoo 2 étaient fièrement exhibées par les Diamond, Creative Labs et autres STB, tandis que beaucoup de Taïwanais proposaient des Voodoo 1 à des prix défiant toute concurrence. Mmmm... A quand la Voodoo 2 chez les Taïwanais ?

Pas de stand nVIDIA non plus. Mais planqué derrière une dénomination bizarre, tellement bizarre que j'ai oublié laquelle, j'ai fini par trouver un gars de chez Thomson, les fondeurs de notre "copain" le Riva 128 (celui qui rend les textes complètement illisibles dans Battlezone) et de son successeur le Riva ZX. Enfin, successeur est un bien grand mot. Le Riva ZX n'est en fait qu'un Riva 128 optimisé. Le prochain grand rendez-vous que nous fixe nVIDIA, c'est septembre prochain, avec le Riva TNT ou NV4. Ça tombe bien : la seule carte Riva ZX visible à Hanovre (carte STB) ne m'a pas fait grande impression. Les problèmes de textures, en particulier, ne semblent pas avoir été réglés (en test le mois prochain).

Rien encore pour Rendition. Pas de stand, pas de news, pas de carte à base de Rendition V2200. Rien. Nichts. La loose.

ATI avait un très joli stand. Mais il faudra attendre un ou deux mois avant d'avoir des nouvelles de leur future puce. Dommage. En revanche, ils présentaient le Rage LT, processeur dédié aux portables, capable d'afficher n'importe quelle résolution sur n'importe quel format d'écran : moniteur PC, moniteur de portable, écran télé. Du grand art, qui risque de faire un malheur dans les années qui viennent avec notamment les écrans



DELTAROM RUEIL
65, Avenue Paul Doumer
92500 Rueil-Malmaison
Tél : 01 47 08 08 30

DELTAROM : Deux magasins plus une vente par correspondance entièrement consacrés aux CDROM et aux jeux vidéo.

DELTAROM PARIS
81, Rue D'AMSTERDAM
75008 PARIS
Tél : 01 45 26 17 17
Métro Place Clichy ou Liège

CARTE 3DFX 2

CREATIVE VODOO 2 8/12Mo .... 1 590 / 1 990 F	MAXI GAMER 3D FX 2 - 8/12Mo... 1 650 / 1 950 F
DIAMOND MONSTER 3D FX 2 - 8Mo .... 1 690 F	RENEGADE 3D FX 2 - 12 Mo............ 1 890 F

CARTE 3DFX

MAXI GAMER 3DFX + POD .... 790 F
MONSTER 3DFX + 6 Jeux .... 1 090 F

DANCE E JAY VF : 189 F

Logiciel de création et de composition musicale.
Disponibles 3 Sample kits : Raps & voices - Drums & synthés - Space Sounds : 89 F chaque sample kit.

PROMOTIONS SUR JEUX CDROM PC

688i HUNTER KILLER VF 249 F	EGYPTE 1156 AV JC VF .. 269 F	JOIN STRIKE FIGHTER.. 249 F	RIVEN (MYST 2) VF ..... 289 F
BLOOD NF .... 149 F	FIFA SOCCER 98 VF ..... 269 F	L.B.A. 2 VF .... 189 F	SETTLERS 2 + DATA VF.. 249 F
CONSTRUCTOR VF ..... 249 F	FIGHTING FORCE NF ... 269 F	Le 3ème Millénaire VF .... 249 F	SEVEN KINGDOMS...... 289 F
CONQUEST EARTH VF ... 99 F	FLIGHT UNLIMITED 2 .. 269 F	PHANTASMAGORIA 2 VF 149 F	SHADOW WARRIOR NF.. 199 F
DARK EARTH VF .... 149 F	FORMULA ONE VF...... 149 F	MYTH VF .... 269 F	TOMB RAIDER 2 VF..... 249 F
DUNGEON KEEPER VF .. 149 F	IMPERIALISME VF ..... 269 F	RED BARON 2 VF .... 249 F	WARCRAFT 2 Deluxe VF.. 169 F

NOUVEAUTES CDROM PC

BATTLEZONE VF .. 299 F	F 15 VF .... 299 F	INCOMING VF..... 299 F	PANDEMONIUM 2.. 269 F
DARK OMEN VF ... 299 F	FA 18 KOREA NF... 269 F	Might and Magic 6 vf 299 F	Redline Racer VF ... 269 F
Dark Reign exp. pack 149 F	FALL OUT VF ..... 319 F	Mysteries of Sith .... 169 F	STARCRAFT ...... 335 F
Deathrap Dungeon... 289 F	HEXMAKER NF.... 149 F	Need For Speed 3.... 299 F	Total Annihil. data... 169 F
EARTH 2140 VF .... 189 F	Hexen 2 Mission disc. 149 F	NITRO RIDERS .... 219 F	Ultimate Race VF ... 249 F

JEUX PC CDROM

	DIABLO NF............. 249 F	I-WAR VF .... 329 F	Napoléon in Russia + livre... 299 F	RISING LANDS VF........ 299 F
	EARTH 2140 VF .... 189 F	IZNOGOOD VF.......... 199 F	NASCAR RACING 2 VF.... 129 F	SAMPRAS TENNIS NF .... 299 F
AGE OF EMPIRE VF...... 299 F	F1 GRAND PRIX 2 VF ..... 195 F	JEDI KNIGHT .... 289 F	NBA LIVE 98 VF......... 299 F	SCRABBLE 2 VF. .... 395 F
AH-64 LONGBOW 2 VF.... 299 F	F1 RACING VF........... 299 F	JONAH LOMU .... 299 F	NHL HOCKEY 98 NF...... 299 F	SCREAMER 2 VF .... 149 F
AIR WARRIOR 3 NF ...... 269 F	F22 AIR DOMINANCE VF.. 329 F	Journey Man Project 3VF... 299 F	ODDWORLD VF.......... 299 F	SCREAMER RALLY VF ... 245 F
ARENA 2 : Dagerfall NF.... 149 F	F22 RAPTOR NF.......... 299 F	KICK OFF 97 VF .... 149 F	OPERATION PANZER VF.. 345 F	Shadow of the Empire (3D).. 335 F
ARMORED FIST 2 NF ..... 299 F	Flight Simulator 98 VF ..... 395 F	KICK OFF 98 + Paddle..... 249 F	OUTLAWS + DATA VF .... 299 F	SOLDIERS AT WAR....... 329 F
BALANCE of POWER NF .. 149 F	FLIGHT SHOP NF .... 345 F	King Quest Anthology NF... 129 F	OUTPOST 2 VF.......... 299 F	Star Trek Generations VF... 329 F
BATTLE SPIRE NF........ 299 F	FLYING CORPS GOLD VF. 195 F	L'ENTRAINEUR 97/98 VF.. 299 F	PANDORA Directive VF.... 149 F	STEEL PANTHER 3 NF .... 299 F
BATTLE ZONE VF........ 299 F	Fort Boyard : La légende vf . 169 F	LANDS OF LORE 2 VF .... 329 F	PAX IMPERIA 2 VF .... 349 F	THE HIVE WIN 95 NF..... 199 F
CLOSE COMBAT 2 VF .... 299 F	FRONT DE L'EST NF...... 299 F	Les Chevaliers Baphomet vf . 149 F	PHANTASMAGORIA VF... 129 F	TOCA TOURING CAR VF.. 299 F
COMANCHE 3 VF .... 345 F	FUN TRACKS NF......... 169 F	Les Guignols de L'Info vf ... 149 F	POD : Extended time vf...... 99 F	Total ANNIHILATION VF .. 329 F
CROC VF............... 299 F	GABRIEL KNIGHT 2 VF... 129 F	LES VISITEURS VF....... 289 F	POD GOLD VF .... 195 F	TOUCHÉ-COULÉ VF...... 295 F
CROISADES VF .... 329 F	GENE WARS VF.......... 149 F	LORDS OF MAGIC VF .... 299 F	QUAKE 2 NF............. 325 F	WARLORD 3 VF.......... 269 F
DARK OMEN VF .... 299 F	GETTYSBURG VF .... 299 F	Lords Realms 2 + Caesar 2.. 349 F	QUAKE 2 Deathmatchmaker 195 F	Wing Comm. Prophecy vf ... 299 F
DARK REIGN VF......... 189 F	Great Battles Of Hannibal... 295 F	Magic L'Assemblée VF ..... 335 F	Rally Championship VF .... 149 F	X-COM APOCALYPSE VF . 299 F
DAYTONA U.S.A. NF ...... 295 F	Guy Roux Manager 98 VF... 269 F	M.D.K. VF .... 149 F	Rally Champion. X-MILES.. 159 F	X-WING vs Tie Fighter VF.. 299 F
DEEPER DUNGEON VF ... 129 F	HEAVY GEAR NF......... 299 F	MONKEY ISLAND 3 VF ... 299 F	RAYMAN GOLD VF....... 249 F	
Démonts & Manants VF .... 249 F	Heroes M&M 2 Deluxe VF .. 149 F	Monopoly STAR WARS VF.. 295 F	REBEL ASSAULT 2 VF .... 149 F	VF : Jeu et manuel Français
	HEXEN 2 .... 249 F	MYSTERIES of the Sith vf .. 169 F	Red Alert : Mission MAD vf . 129 F	NF : Notice en Français

MANETTES,VOLANTS & JOYSTICKS

CH F16 Combat Stick .... 545 F	Side Winder GamePad 3D ..... 299 F
CH FORCE FX + JF3 .... 990 F	Sidewinder force feedback + 2 jeux (Interstate + MDK) .... 1 090 F
CH GAME CARD 3.......... 295 F	Squadron Commander........ 690 F
CH PRO PEDALS .... 795 F	ThrustMaster ACM Card ..... 295 F
CH THROTTLE............. 695 F	ThrustMaster Volant T2+ jeu .. 890 F
CH PRO THROTTLE .... 895 F	ThrustMaster Formula one... 1 090 F
CH VIRTUAL PILOT .... 495 F	Gamepad T-Leader 3D PAD ... 249 F
CH VIRTUAL PILOT PRO.... 795 F	

JEUX PC CDROM A PRIX UNIQUE : 99 F

AGE OF RIFLE	FABLES VF	ROAD RASH NF
AH LONGBOW VF	FLIGHT UNLIMITED	Sherlock Holmes 2 VF
Alone in the Dark 1+2+3	K.K.N.D. VF	SILENT THUNDER VF
Batailles des Ardennes	LIGHTHOUSE VF	STAR GENERAL VF
Batailles du Pacifique	MASTER of ORION 2 vf	SYNDICATE WARS VF
CAESAR 2 VF	MECHWARRIOR 2 VF	THE DIG VF
Cité des enfants perdus	MEGARACE 2 VF	TIE Fighter Collector
DEADLOCK VF	NORMALITY VF	VIRTUAL SNOOKER
Destruction Derby 2 NF	OLYMPIC GAMES NF	WARHAMMER VF
DISCWORLD 2 VF	PRIVATEER 2 VF	YAHTZEE VF

Les prix indiqués dans cette page sont T.T.C. et valables uniquement dans notre boutique de Paris et en VPC. Sauf erreur typographique - Dans la limite des stocks disponibles.
Conformément à la loi informatique et libertés N° 78-17 du 6 Janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

JS

Bon de Commande à expédier ou faxer à **DELTAROM**
81, Rue D'AMSTERDAM - 75008 PARIS
Tél : 01 45 26 17 17 - Fax : 01 45 26 63 21

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....
❑ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
❑ ou par carte bancaire N° ____|____|____|____
Date expiration CB __/__ SIGNATURE

Référence	Prix

Forfait port Colissimo 24h/48h : 32 F pour les CDROM
CEE, Suisse et DOM : 80 F pour 3 CD + 20 F par 2 CD.
TOM et Etranger : 90 F pour 3 CD + 30 F par 2 CD.
Matériel 60 F par Colissimo - Hors France : nous consulter
Toute première commande doit être réglée par chèque.

Port	
Total	



La nouvelle disquette 200 Mo est exactement de la même taille qu'une disquette 1,44 Mo. Du coup, les nouveaux lecteurs de disquettes (environ 1 000 francs) liront également les vieilles.

TFT (technologie similaire aux écrans de portables), qui supportent difficilement les changements de résolution. Côté 3D Labs, là encore, il faudra attendre le mois prochain pour avoir un peu plus d'infos sur le Permedia 3. Pffff.

Chez Matrox, enfin, on pouvait admirer les premières réalisations 3D maison, et notamment les "prouesses" du Productiva G100 sur la démo tournante de Forsaken : une vitesse très moyenne, des explosions constellées de points noirs... Une horreur ! Mais pas de panique : le Productiva G100, chip 64 bits ne possédant même pas de véritable setup engine (servant à calculer les polygones comme chacun le sait. Non je plaisante), n'est pas du tout dédié au jeu mais à la bureautique et à Internet. Ouf ! Le véritable retour de Matrox dans la cour des grands de la 3D s'appelle le G200. Et là, tout semble être présent pour dépoter grave de grave : chip 128 bits, technologie .25 micron, vrai setup engine, AGP 2X, support de tous les effets 3D de la mort... Bref, de quoi rivaliser avec les meilleurs des chipsets 2D/3D (en test le mois prochain).

Sauvegarde : disques durs, disquettes, DVD

Je vous en parlais plus haut : dans le domaine de la sauvegarde, on assiste à une véritable recrudescence des vols de sacs à main. Euh... Je veux dire qu'on ne sait plus où donner de la tête et du porte-monnaie, quoi. Wahou ! Comment je suis bien retombée sur mes pattes, là. Mais bon, c'est pas le moment de se laisser griser par la gloire. Faut que je vous parle de toutes ces petites boîtes qui, malgré leurs tailles variées, se ressemblent quand même comme des gouttes d'eau. Ou presque. Disque dur, lecteur, CD, disquette, cartouche : même combat. En contenir le plus possible et communiquer le plus vite possible avec le reste du PC. Après, tout dépend de votre budget et de vos besoins.

Alors que le disque dur 6 Go est devenu le standard du PC 98, les constructeurs majeurs sortent déjà leurs 18 Go. Hum. Côté galette, les Hitachi, Toshiba, Pioneer, Panasonic et compagnie annoncent leurs premiers DVD-RAM (lecteur DVD, env. 5 000 francs) et graveur DVD-R (DVD réinscriptible, env. 100 000 francs...). Côté cartouches amovibles, Iomega n'est plus seul, loin s'en faut : les clones de Zip et de Jazz fleurissent dans tous les coins. Même Syquest s'y met ! Mais Iomega n'en recrée pas moins l'événement en présentant une nouvelle cartouche vraiment incroyable : un minuscule disque dur de 40 Mo, qui sera dans un premier temps livré avec un petit lecteur amovible (de la taille d'un demi-livre de poche. Ou d'une demi-livre de beurre, vous voyez l'idée), et qu'on retrouvera bientôt intégré à toutes sortes d'appareils portables. Top moumoute.

Ça bouge même du côté des disquettes, c'est vous dire ! Le lecteur de disquettes est peut-être la seule chose qui n'a pas changé dans le monde PC au cours de ces dix dernières années. D'ailleurs, c'est généralement la plus vieille pièce de notre PC et du coup, les fabricants de lecteurs de disquettes ont des chiffres assez précis du parc de bécanes installées. Mais revenons à l'actualité : un consortium composé de quatre grosses pointures de la disquette (Sony, Fuji, TEAC et Alps, qui réalisent à eux quatre environ 50% du marché de la disquette) lancent un nouveau standard : la disquette 200 Mo, annoncée aux environs de 60 francs pièce. Nom de code : HiFD. Taux de transfert : 3,6 Mo par sec. Quand je vous disais qu'il s'était passé des choses à Hanovre !



Les DVD-RAM lisent les DVD-Rom et les DVD-Vidéo. Mais c'est avant tout un système de stockage : jusqu'à 5,2 Go de données sur cartouche double face (2,6 Go en simple face). Hitachi en annonce un pour mai aux environs de 3 000 francs.

Le ORB, un des nombreux clones du Zip, semble tout aussi performant en beaucoup moins cher : 1 200 francs pour le lecteur et moins de 200 francs pour la cartouche de 2 Go !

Le DVD-R de Pioneer : de quoi graver ses propres DVD-Video et DVD-Rom. La grande classe, quoi.

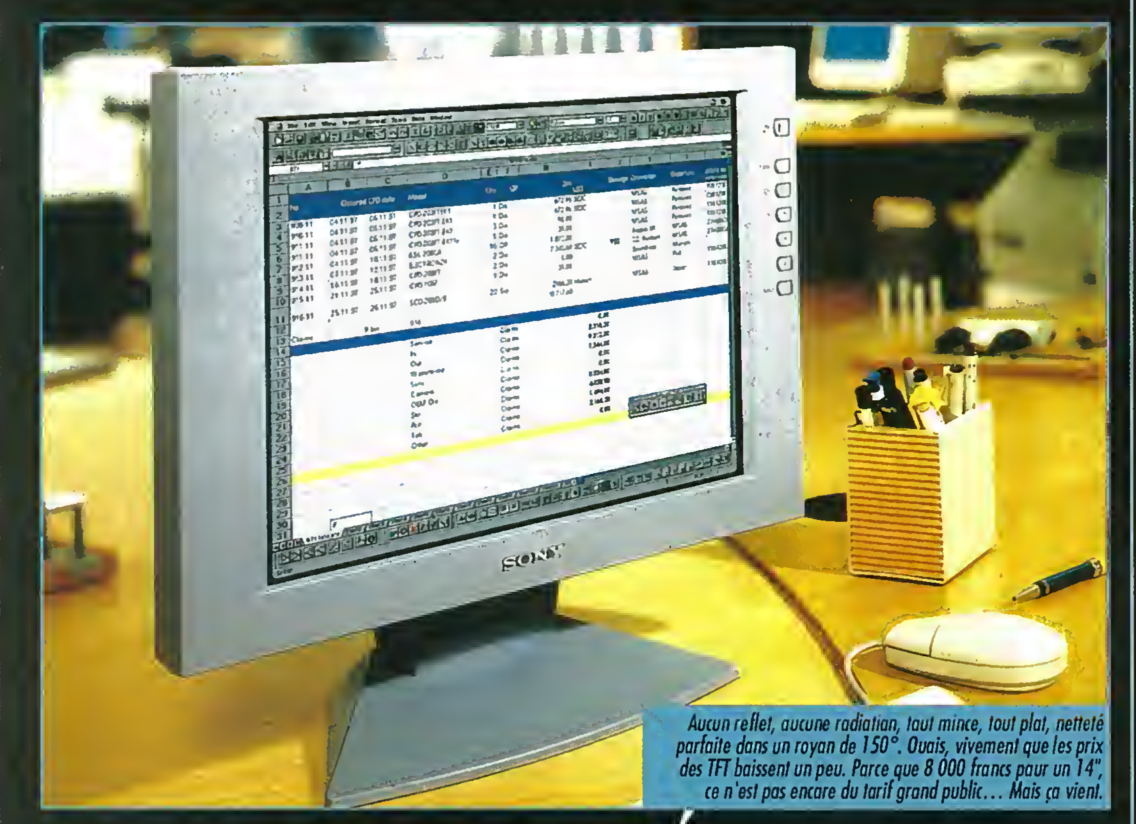


La foire à la bricole

Tous ces jolis petits appareils étaient éparpillés un peu partout dans les 350 000 m² de halls du CeBIT. Je les ai souvent découverts à l'improviste, au détour d'une allée, entre deux rangées d'écrans, ou même planqués au fond d'un minuscule stand.
Ce fut le cas du mp-man, un minuscule gadget aux jolies couleurs métalliques, destiné à trimballer sur soi 32 ou 64 minutes de sons qualité CD au format mp3. Une petite station connectée sur le port série du PC assure la recharge en énergie et le download des fichiers de son disque dur aux 32 ou 64 Mo de mémoire de l'engin. Et hop ! En route pour une petite balade en musique.

Le UR Gear de Union Reality, ce casque/joystick qui permet de se diriger par le mouvement de la tête. La transmission des mouvements au PC se fait par cellule infra-rouges. Les autres ordres sont donnés via une petite manette à 4 boutons et 1 curseur. J'ai essayé l'ensemble - pas assez longtemps à mon goût - et je peux vous dire que c'est trop cool.

Comme pour la multitude des autres gadgets : caméras numériques MPEG de poche, portables Windows CE, périphériques USB et infra-rouges, joysticks délirants, souris extraterrestres... Et j'en passe.



Aucun reflet, aucune radiation, tout mince, tout plat, netteté parfaite dans un rayon de 150°. Ouais, vivement que les prix des TFT baissent un peu. Parce que 8 000 francs pour un 14", ce n'est pas encore du tarif grand public... Mais ça vient.

Écrans

Partie la plus "visible" du PC, l'écran est souvent choisi en dernier dans une config. Et comme on a essayé d'avoir une bécane performante, il ne nous reste généralement que de quoi acheter un sale 15". C'est dommage. L'écran devrait au contraire être considéré comme un véritable investissement. Bien choisi, il peut tenir bien plus longtemps que tout ce qui est dans l'Unité centrale. Et je ne vous parle même pas du confort au quotidien (qualité visuelle, radiations et compagnie) ! Enfin bon, ce que j'en dis, moi...

Pas trop de vraies nouveautés cette année, à part les écrans 19". On avait déjà vu un ou deux écrans plasma l'an dernier. Ils étaient davantage présents cette année : chez les gros, comme Mitsubishi, NEC, Hitachi, Sony, etc. Mais encore trop hors de prix pour qu'on puisse les regarder sans se faire du mal. En revanche, les écrans TFT-LCD étaient vraiment partout. Et c'est tant mieux. Ben oui, c'est loin d'égaler le plasma mais il faut être lucide : extra plats, extra mats et plus trop chers (enfin, tout est relatif)...



Plasma 42" et 16:9 de NEC. A installer confortablement au fond de votre salon. Mmmm. Le bonheur si je veux. A 200 000 francs près.





Le Palm 3, dernier-né de la gamme des Pilot de 3 Com (US Robotics) : environ 2 500 francs.

Le 19" de ViewSonic, présenté ici dans sa version "tube court", sortira d'abord en version "tube normal" aux environs de 7 000 francs. Pitch : 0,26. C'est vraiment une belle bête.



Cet ensemble TEAC se la joue mini-chaîne aussi bien sur le look que sur les perfs (1 850 francs).

SON : CARTES ET ENCEINTES

PCI. Telle est la grande nouvelle qui nous vient du pays du son. Tout passe en PCI. Qu'il s'agisse de la Sound Blaster Live de Creative Labs, de la Sonic Impact de Diamond, ou encore de la Sonic Storm de Videologic, c'est du PCI, du PCI et encore du PCI. Avec des performances accrues à la clé. Je n'ai pas besoin de vous faire un dessin. Mais ce que je peux vous affirmer, c'est que la qualité est au rendez-vous.
Seconde grande nouvelle : les ensembles caisson de basse + enceintes deviennent eux aussi de plus en plus performants. Et on peut maintenant trouver d'excellents ensembles avec cinq enceintes pour moins de 2 000 francs. Labtec propose un ensemble USB avec "carte son" directement intégrée aux enceintes. Du tout bon, je vous dis.



Lecteur de DVD portable de Panasonic (environ 10 000 francs). Le comble de l'embourgeoisement !



La gamme des "compagnons personnels" de Philips : Nino 300 et Velo (Windows CE). Je veux un Velo (prix non communiqué, argh) !



Le UR Gear de Union Reality (environ 800 francs).

Taiwan Land

Disséminés à travers les 27 halls pour la grande majorité, ou regroupés dans l'espace "Taiwan" pour une cinquantaine d'autres (à vue de nez), les stands taïwanais étaient vraiment omniprésents sur le salon. Généralement tout petits et mono-produits, il étalaient généreusement qui ses ventilateurs, qui ses cordons et nappes, qui ses gammes de boîtiers, qui ses cartes mères, i740 et 3Dfx. Le tout à des prix défiant toute concurrence, évidemment. Les Taïwanais, c'est intéressant à plus d'un titre. Pas seulement pour les prix. D'abord, ça permet de trouver des trucs qu'on a passé des heures à chercher partout en vain. Comme un ventilateur pour overclocker sa 3Dfx, par exemple. Ensuite, c'est un excellent indicateur de la démocratisation du marché. Voir des cartes Voodoo I chez les Taïwanais, ça n'a rien d'étonnant, dans le fond. Mais ne pas voir de Voodoo 2, c'est signe qu'elle va rester chère pendant encore pas mal de temps. Voir du i740 partout dès sa sortie, c'est également important : ça veut dire qu'Intel a vraiment l'intention d'envahir massivement le marché des cartes 2D/3D et que les autres constructeurs peuvent faire gaffe à leurs fesses. (Dans la catégorie "bruit qui court", il paraîtrait que la stratégie commerciale d'Intel consiste à profiter de sa situation sur le marché des processeurs et des chipsets (TX,LX,BX) pour souvent imposer les packages de type Pentium II + i740.)

Ce qui est valable pour les petits Taïwanais l'est également pour les grands, comme LG Electronics, à quelques nuances près. Les écrans TFT, les petits portables à base de Windows CE, ou encore les DVD ROM présentés sur ces stands sont bien le signe que tout ceci est vraiment sur le point d'envahir notre quotidien. En revanche, l'absence d'écrans plasma ou de DVD-R nous indique tout aussi clairement qu'il faudra attendre encore quelques années avant de pouvoir en profiter nous aussi.



Le Digital Voice Organiser de Sony permet d'enregistrer en numérique 24 minutes de messages et de les uploader sur un PC.



Ce petit portable de LG Electronics aurait très bien pu figurer dans la partie gadgets, tellement l'idée est à la fois géniale et novatrice : taille demi-feuille A4 et module de transmission GSM pour surfer à loisir (si tant est que les communications par GSM sortent un jour du giron de l'armée).

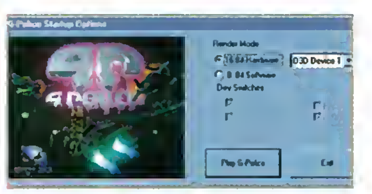
Étonnant : non content d'être le premier constructeur mondial de microprocesseurs pour PC, Intel se lance dans les puces 2D/3D. D'un point de vue purement stratégique, en effet, l'année 1997 d'Intel fut noircie par l'émergence de concurrents tels AMD ou Cyrix. Cette guerre des processeurs a amené une segmentation du marché des PC. Du coup, en 1998, une dizaine d'architectures PC devraient apparaître sur le marché. Aux deux extrémités : les PC à moins de 1 000 dollars, destinés à une utilisation familiale (un marché pour l'instant occupé par Cyrix), et les stations haut de gamme dominées par Intel. Entre les deux, AMD propose des solutions pour les joueurs à des prix souvent intéressants.

PAR STÉPHANE QUENTIN

i740 3D inside

ASUS AGP-V2740 Carte 2D/3D AGP équipée du Intel 740

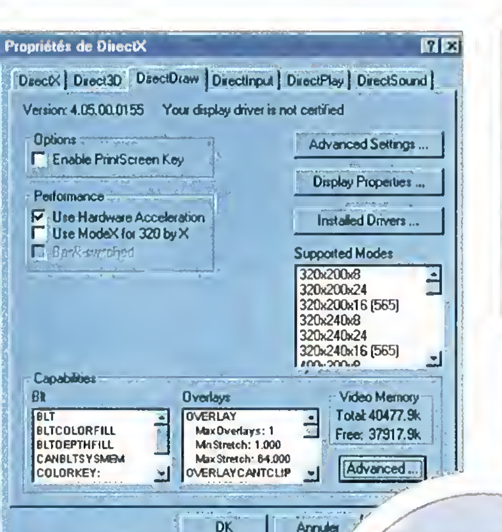
Face à la concurrence, Intel diversifie son offre en matière de processeurs : Celeron, Pentium II 450 avec 1 Mo de cache… Et se lance sur un marché plein d'avenir mais ultra concurrentiel, le marché de la 3D. Intel a développé, pendant dix-huit mois, une puce 2D/3D pour le bus AGP, et comme par hasard sa sortie coïncide avec celle des Pentium II 350 et 450, dont la fréquence de bus externe est à 100 MHz. Effectivement, les performances de ces PC augmentent notablement avec ce bus, mais c'est surtout le bus AGP qui voit sa vitesse doublée. AGP, AGP… Oui mais les jeux qui supportent cette technologie ne sont pas légion, et les développeurs ne se bousculent pas au portillon du fait que 3Dfx ne supporte pas encore le bus AGP. L'i740 d'Intel est une puce concurrente du Rage Pro d'ATI, qui procure une accélération Direct3D et OpenGL. En revanche, ce n'est pas un concurrent direct des cartes 3Dfx et autres PowerVR puisque pour environ 1 000 francs, vous avez une carte 2D/3D alors qu'il faut compter environ 2 500 francs pour un ensemble carte 2D + 3Dfx 2, qui offre des performances inégalées sur des machines à base de Pentium classique.





La carte i740 que nous avons testée est fabriquée par Asus (mieux connu pour ses cartes mères), et elle arrive sur le marché français à des prix défiant toute concurrence : 1 100 francs en 8 Mo. Malheureusement, ce type de carte n'est pas distribué à l'échelle nationale. Mais vu le nombre de petits fabricants arrosés par Intel avec sa puce, il vous sera possible de vous procurer une carte à base de i740. Il est même fort probable que certains fabricants de cartes mères l'intègrent directement sur leurs cartes Pentium II. La hiérarchie des performances a placé jusqu'à présent le Rage Pro comme l'accélérateur







Direct3D le plus puissant, à qualité visuelle égale. Certains vous diront que le Riva 128 est plus rapide. C'est vrai, mais la qualité de sa 3D est nettement inférieure à celle du Rage Pro. À l'heure actuelle, le Rage Pro et le i740 sont les seules puces à exploiter la norme AGP 2X, alors que les puces de 3D Labs (Permedia 2) et de nVIDIA (Riva 128) ne sont qu'en AGP 1X. Donc, sur des jeux comme Redline Racer, les performances en sont nettement améliorées.

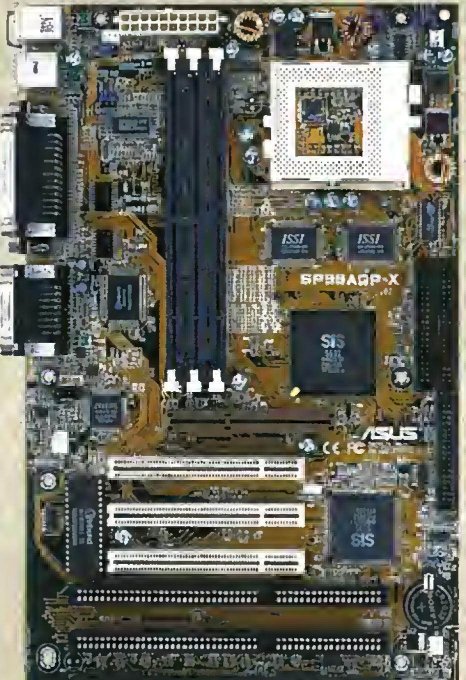
Question performance, l'i740 est à l'heure actuelle la plus rapide des puces 2D/3D AGP en matière d'accélération Direct3D. Il semblerait que la prochaine puce de chez Matrox, le G200, soit également bien pourvue. Nous avons fait tourner toutes sortes de jeux sur un Pentium II 333 MHz (Redline Racer, Incoming, G-Police pour l'AGP, Flight Simulator 98 et Flight Unlimited II pour l'accélération Direct3D). Les performances sont 10 à 20 % supérieures à un Rage Pro. En matière de 2D, les performances sont nettement suffisantes pour une utilisation ludique puisque vous pouvez sans aucun problème monter en 1280x1024 (et plus), en 75 Hz si votre écran vous le permet. Côté OpenGL (Quake, Quake II, Hexen II, Turok, etc.), Intel annonce la compatibilité. Mais nous n'avons pas pu tester les drivers. Évidemment, la carte est équipée d'un connecteur VMI qui permet l'installation d'une carte MPEG 2 pour le DVD et elle existe avec les options sortie ou entrée vidéo.

Bref, si vous voulez une 3D rapide sur votre Pentium II et que vous n'avez pas de 3Dfx 2, alors le i740 est fait pour vous. Il vous permettra de jouer à 90 % des jeux qui sortent. Ben oui, il y a encore des jeux qui ne sont que Glide, donc uniquement 3Dfx.



Le bus AGP enfin abordable

Carte mère AGP socket 7 ASUS SP98AGP-X



Devant les prix exorbitants des Pentium II, l'alternative de monter un processeur au format socket 7 (AMD K6, Cyrix 6x86MX, Pentium P55C) sur une carte mère équipée d'un bus AGP (Advanced Graphics Port) semble intéressante. Rappelons que l'intérêt essentiel du bus AGP est de pouvoir stocker les textures dans la mémoire vive de votre micro, ce qui permet de proposer des cartes 3D avec très peu de mémoire, contrairement aux 3Dfx qui montent aujourd'hui jusqu'à 12 Mo de mémoire.

Effectivement, un K6 233 MHz équipé d'une carte graphique Intel i740 ou ATI Rage Pro sur le bus AGP permet d'obtenir une machine performante à un prix nettement inférieur à une solution Pentium II (les processeurs socket 7 les plus puissants du moment sont les Intel Pentium 233 et AMD K6 233 qui fonctionnent en 3,5 x 66 MHz). De plus, la grande innovation de ces cartes étant de proposer un bus externe à 100 MHz, elles supporteront les futurs K6 3D à 300 MHz et plus. La carte mère ASUS SP98AGP-X est équipée du chipset SIS 5591 (le chipset est la puce qui gère les bus, la mémoire et plein d'autres trucs). En effet, Intel, qui veut promouvoir son Pentium II, a arrêté les développements de chipsets pour les cartes socket 7 et seuls quelques constructeurs (VIA, SIS, ALI) proposent aux fabricants de cartes mères des chipsets performants.

Autre atout : le prix de cette carte mère reste en dessous de 800 francs avec 512 Ko de cache de niveau 2 (la version avec 1 Mo de cache ne devrait pas être beaucoup plus chère). Les performances avec un K6 233 MHz sont supérieures à une carte mère équipée d'un chipset Intel TX. Cependant, il est clair que ce type de carte ne prendra toute sa puissance qu'avec un processeur à une fréquence de 300 MHz... Si tant est qu'on puisse trouver d'ici là de la SDRAM qui supporte la fréquence du bus à 100 MHz. Quoi qu'il en soit, cette carte mère vous permettra d'évoluer vers les futurs processeurs d'AMD, ou même les 6x86MX de Cyrix (en compensant la faiblesse de leur FPU par une carte de type 3Dfx), et de profiter des nouvelles puces d'accélération Direct3D comme le i740 ou le futur G200 de Matrox qui ne sortent que sur bus AGP.

En conclusion, si vous voulez une bécane performante pour jouer et ne pas y laisser votre chemise, cette architecture vous permet de profiter du bus AGP en vous laissant de quoi vous offrir... pourquoi pas, une 3Dfx 2 ?

Gros Plan

- «C'est chouette ton truc»
- «P'tain! c'est beau, tu m'le passes pour voir sur ma Voodoo2 ?»
- C'est quoaa ?»
- «Bof, j'l'avais déjà développé y a trois ans»
- «Mmh, pas mal, mais c'est normal les cinq minutes de chargement ?»
- «Wow! OoOh, mon Dieu !»
- «C'est pas un jeu d'foot? ... aucun intérêt»
- «Coucou les amis... dis, dis, tu m'le prêtes pour ma psy ?»*

Iansolo

GENRE ACTION/AVENTURE
ÉDITEUR EPIC MEGAGAMES & GT INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR DIGITAL EXTREMES
SORTIE PRÉVUE JUIN





Le lance-shuriken est bien rigolo : les projectiles rebondissent sur les murs ce qui en fait l'arme idéale pour tirer dans les coins.

Un Quake-like qui mijote depuis deux ans...Hum !

Unreal



Eh oui, vous aussi vous allez vous en prendre plein la face avec Unreal. La bonne grosse baffe visuelle, schploff ! Digital Extremes, les développeurs, ont littéralement fait craquer leurs éditeurs Epic Megagames et GT Interactive. Deux ans qu'ils font mitonner leur Quake-like nouvelle génération, repoussant sans cesse la date de sortie. Mais au vu de cette preview (une vingtaine de niveaux accessibles indépendamment), on est bien content d'avoir attendu. Avec ses effets graphiques, ses ennemis à l'IA sophistiquée et un superbe éditeur de niveaux, Unreal est bien parti pour faire une entrée en beauté au pays des shoots en vue subjective.

■ LE REVE DEVIENT RÉALITÉ

Glissons rapido sur le scénar'. Vous vous réveillez prisonnier dans un vaisseau de l'espace. Y a des vilains pas beaux partout qui font subir une sorte d'esclavage et moult décapitations aux habitants du coin. Comme vous n'êtes pas le mauvais bougre, vous allez prendre la tête de la rébellion, flingue à la main, et tenter de vous échapper du vaisseau, puis d'une planète étrange. Super classique.

Là où ça devient plus intéressant, c'est quand on jette un œil au moteur graphique. Certaines textures d'Unreal sont animées et c'est très très beau. Les effets de flotte, de lave, les cristaux récupérés sur la planète font monter d'un cran le niveau de réalisme rencontré dans le domaine. Pareil pour les effets de lumière. Unreal gère comme tout le monde des lumières dynamiques et colorées mais ici, avec les couleurs qui s'additionnent et la mise en scène générale, on a l'impression de redécouvrir les possibilités de nos cartes graphiques. Ainsi que celles de nos cartes accélérées Direct3D qui seront de la partie pour des résolutions atteignant le 1024 x 768 (le 320 sera aussi supporté). Côté modélisation et animation des monstres, Digital Extremes nous met au défi de déceler le moindre polygone. Le moteur d'Unreal effectue un chouette lissage sur toutes les aspérités rencontrées et nos hommes-lézards et autres persos féminins se la jouent classieux à la Gouraud.



UN HUB À PLUSIEURS NIVEAUX



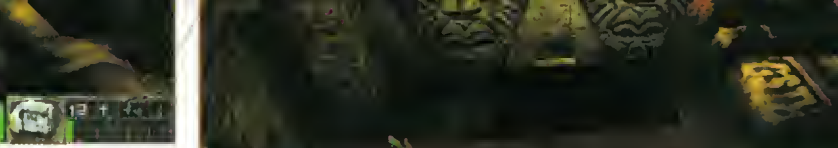
Si on voulait comparer avec les autres poids lourds de la catégorie, Unreal réunit pas mal de bons concepts. De gigantesques niveaux en extérieur pour les claustros. Un maximum de bastons avec une belle tripotée d'armes (avec deux modes de tir, un normal et un second, style gangster) pour les fans de Quake. La possibilité d'exploser les éléments du décor pour les "dukeurs" à la retraite. Et même des éléments de background assez fouillés (livres à consulter contenant des indices, ordinateur-traducteur instantané) pour les amateurs d'Hexen.

Les niveaux d'Unreal seront organisés en "hubs". Combien de niveaux au total ? On ne sait pas encore. Comme dans Hexen2, il faudra crapahuter dans tous les niveaux d'un hub pour résoudre maintes énigmes et combats avant d'accéder à un final. Plus original, vous serez aidé dans votre quête par les Nali (persos à quatre bras tyrannisés par

Des nali à quatre bras et des Skaarj



Ces abrutis de Nali sont des non-violents. Autant dire que les Skaarj leur en mettent plein les dents. Sinon, ils passent leur temps à vous aider.



Un bon coup de Baygon vert.

Gros Plan Unreal



Pour décrypter les bas-reliefs et autres inscriptions, vous pourrez compter sur votre traducteur.

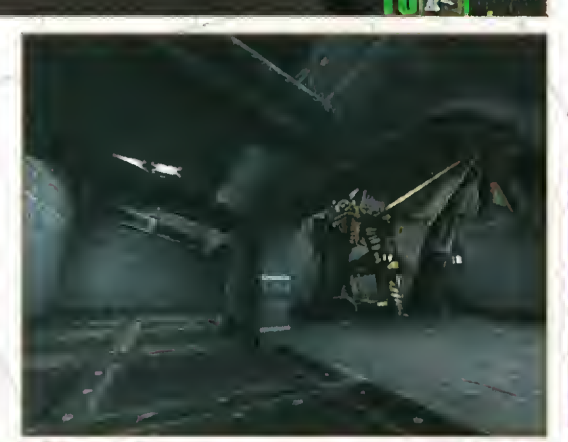
les Skaarj) qui vous prennent pour leur messie et s'emploient gentiment à vous indiquer les passages secrets. En plus, avec quatre bras, c'est pratique pour indiquer une direction. Il y aura pas mal de mécanismes à mettre en branle, de trucs bizarres à faire fonctionner. L'action n'en pâtira pas mais Unreal devrait échapper au syndrome "buter les monstres-trouver la clé rouge".

Un petit mot sur l'IA. Les Skarrj ont tout une ribambelle de mouvements et d'attaques. Ils font des roulades de côté pour éviter vos tirs, ramassent des armes, attrapent des rochers pour vous les balancer à la gueule... Les développeurs ont préféré avoir des combats en duel plutôt qu'opposer au joueur une horde de balèzes un peu crétins. Les Skaarj seront donc rapides, vicieux et intelligents. Tenez, ça fait penser au film "Predator" (excellent au demeurant).

■ MULTIJOUEUR: LE "SERVER INTRAVERSE"

Le mode multijoueur d'Unreal semble assez bien équilibré. En effet, parmi les nombreuses armes, aucune n'apporte une puissance de feu démesurée par rapport aux autres. Prenez le 8-ball gun qui peut balancer six grenades à la fois. Ce joli joujou requiert une visée précise et le déclenchement n'est pas instantané, ce qui fait qu'un autre joueur doté d'une sulfateuse un peu moins puissante aura quand même son mot à dire. Une autre arme amusante, le Biogun, tire une boule verdâtre qui peut se coller aux murs et explosera quand un joueur s'en approchera. Je vois d'ici les crétins en réseau s'amusant à laisser une traînée de boules vertes (voire écrire leur nom) pour provoquer une réaction en chaîne, deux boules vertes éclatant dans une grande explosion glauque.

Parmi les nombreux paramètres du mode réseau, on pourra choisir de tenir son arme avec la main gauche ou droite, ou même la main centrale pour ceux qui en sont déjà équipés. Quant à notre apparence, Unreal nous donne le choix entre une brochette de personnages masculins





Dis c'est beau l'eau, hein, c'est beau... et encore, vous la voyez pas bouger.





On peut même se téléporter de serveur en serveur

Tout droit sortie d'un bouquin de Lovecroft, une future bande de poissons panés.



Soucieux d'essayer de susciter un engouement comparable à Quake, Digital Extremes fournira un éditeur de niveaux avec Unreal. En plus, il est plutôt facile d'emploi pour un soft de ce genre.

et féminins, sans compter qu'il sera possible de customiser les skins avec l'éditeur du jeu.

Mais la caractéristique la plus innovante du mode réseau réside dans la possibilité d'interconnecter les serveurs entre eux. Toute personne hébergeant une partie multijoueur d'Unreal pourra définir un point de régénération et une porte d'accès. Les joueurs pourront alors se téléporter de serveur en serveur de manière totalement transparente. Ce qui serait bien, c'est que le ping du serveur soit affiché sur la porte, histoire de ne pas se retrouver téléporté au pays du lag. Mais faut pas rêver non plus.

■ JOUEZ AVEC VOTRE SWAP

Bon, ben c'est bien joli tout ça mais, vous vous en doutiez un peu, pour goûter pleinement à Unreal, va falloir passer à la caisse. Sur cette version alpha, testée sur un K6-200 32 Mo avec carte 3Dfx, les animations étaient saccadées et les temps de chargement en début de niveau rédhibitoires (3-4 minutes). Sur Pentium II avec 64 Mo de RAM, le jeu est en revanche complètement fluide. Selon l'éditeur, 48 Mo seront donc nécessaires pour qu'Unreal prenne toute son ampleur. Ah ça, au prix de la RAM...

(*) Toi aussi, instruis-toi en lisant ton magazine préféré : fais correspondre les phrases avec leurs propriétaires respectifs : Moulinex, Lord Casque Noir, Kika, Kant, Fishbone, Bob Arctor, Pom2ter...



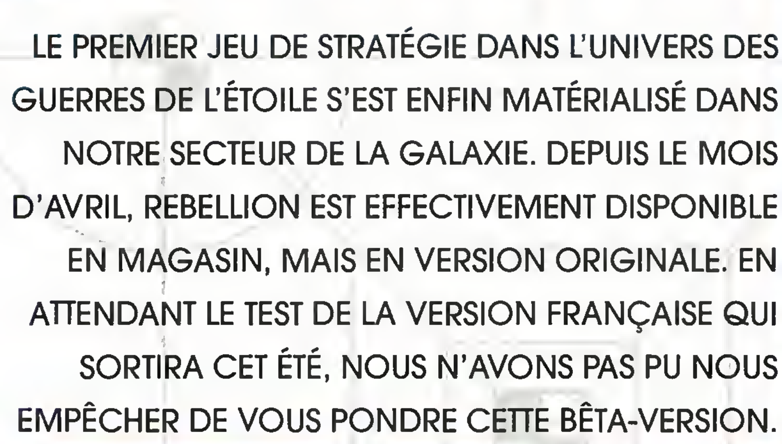
Là, un piège à flèches, comme dans "Indiana Jones".

BETA VERSION

LE PREMIER JEU DE STRATÉGIE DANS L'UNIVERS DES GUERRES DE L'ÉTOILE S'EST ENFIN MATÉRIALISÉ DANS NOTRE SECTEUR DE LA GALAXIE. DEPUIS LE MOIS D'AVRIL, REBELLION EST EFFECTIVEMENT DISPONIBLE EN MAGASIN, MAIS EN VERSION ORIGINALE. EN ATTENDANT LE TEST DE LA VERSION FRANÇAISE QUI SORTIRA CET ÉTÉ, NOUS N'AVONS PAS PU NOUS EMPÊCHER DE VOUS PONDRE CETTE BÊTA-VERSION.



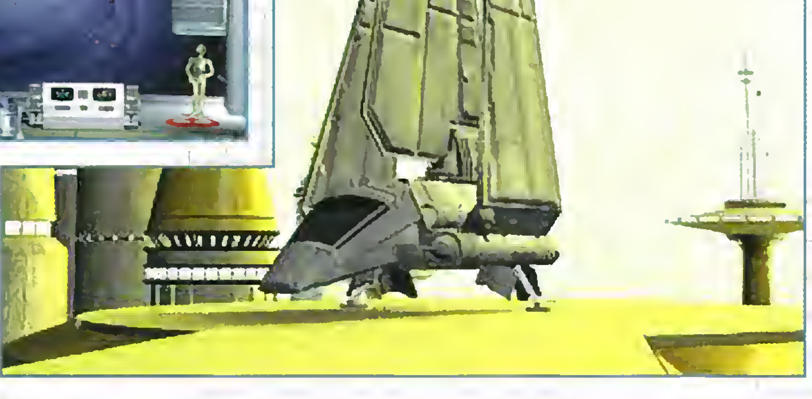
Rebellion











▲ On peut demander au programme d'afficher les statistiques, ici la popularité de la Rebellion. Oui, c'est pas très joli ces croix rouges et vertes.

D'ores et déjà, les avis concernant Rebellion sont très partagés à la rédac'. Y a ceux qui ne l'ont pas encore essayé et qui continuent de fantasmer (Bob : "Dis, Ian, dis, dis, tu m'refiles Rebellion ?"). Y a ceux qui se sont précipités pour acheter la VO (Ivan : "C'est super, j'ai passé mon week-end dessus... çayé, j'ai fini de lire le manuel"). Et puis, il y a la dernière catégorie, dont je fais partie, qui est déjà un peu déçue (Ian : "J'ai joué à Rebellion et je suis un peu déçu."). Eh oui, après la superbe brochette de jeux StarWars à laquelle on a eu droit ces derniers temps, c'est qu'on deviendrait difficile.

Un soft hermétique

Bon, Rebellion est du genre complexe, faut pas se leurrer. Que ceux qui ont eu du mal à comprendre l'interface de Shadow of the Empire passent leur chemin. Ce soft n'est pas fait pour eux. C'est après y avoir joué plusieurs heures qu'on commence à bien maîtriser les commandes. Pour nous aider dans cette phase d'apprentissage, les gars de Lucas se sont fendus d'un tutorial intégré au programme et d'un épais manuel de 200 pages. Laissez tomber le tutorial qui est du même niveau que les astuces de Windows. En plus, le droïde qui nous envoie les ordres est du genre super pénible. Déconnectez-le et plongez-vous plutôt dans la lecture du manuel qui est bien plus explicite.

Dans Rebellion, on pourra indifféremment choisir de jouer l'Empire ou l'Alliance Rebelle. La taille de la galaxie est modulable de 75 à 200 planètes, ce qui aura une influence sur la durée de la partie. Tout s'effectue en temps réel. On a la possibilité de régler la vitesse d'écoulement du temps ou de pauser le jeu. En pause, on ne pourra plus passer d'ordres.

MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	STRATÉGIE STARWARS
ÉDITEUR	LUCAS ARTS
DÉVELOPPEUR	COOLHAND
SORTIE PRÉVUE	JUIN



▲ *Un drag, et hop ! c'est parti pour un saut hyperspatial qui risque de durer dix jours (en temps de jeu).*

Une réalisation bof

Hormis le mode tactique qui présente des combats spatiaux en 3D, le reste du jeu est en pure 2D de chez 2D. L'écran de la galaxie, les cartes de secteur, tout est rigoureusement plat ce qui, vous l'avouerez, est un peu dommage pour un soft dans l'espace. Où sont passés les Ascendancy et autre Star Control avec leurs cartes de systèmes planétaires animées ? On regrettera donc un graphisme un peu enfantin qui n'exploite pas le plein écran, des boutons où on doit attendre l'affichage d'un cartouche pour comprendre à quoi ils servent, un système de déplacement qui se résume à deux fenêtres et où on fait glisser les unités... Ok, ok, je suis peut-être un peu dur, mais ça fait trop longtemps qu'on attend Rebellion pour se réjouir devant un graphisme qui date d'il y a deux ans. D'un autre côté, comme il s'agit de gérer un beau paquet de planètes, de vaisseaux et de personnages, on dispose de toute une série d'écrans récapitulatifs bien pratiques. Un "finder" permet de retrouver son chat au fin fond de l'espace, simplement en tapant son nom ou en le sélectionnant dans une liste. Rebellion est un vrai jeu de stratégie. Mais pour le temps réel, euh, faudra repasser. À savoir que vous allez établir des plans si possible machiavéliques, vous allez construire des installations, mettre en chantier des vaisseaux de combat, envoyer des mecs en mission, déplacer vos flottes de systèmes en systèmes, découvrir de nouvelles planètes, défendre celles que vous contrôlez déjà... Or l'espace est vaste, et rien ne se fera instantanément. C'est réaliste mais aussi un peu frustrant. Avec la stratégie temps réel, on a pris l'habitude d'avoir un résultat tangible dans les secondes qui suivent un ordre. Ça ne sera pas le cas ici.

▲ *Un petit sabotage ou une mission d'espionnage ?*

Des trucs cools quand même

Au début d'une partie de l'Alliance, on vous donne deux objectifs : protéger votre QG d'une attaque de l'Empire et étendre votre contrôle sur la galaxie. Ce qui est bien, dans Rebellion, c'est qu'il y a deux manières de contrôler une planète : par la force ou par la popularité. Il s'agira donc d'exploiter les caractéristiques innées des héros de la saga. Par exemple, la Princesse Leïa est particulièrement indiquée pour les missions de diplomatie. C'est elle que vous enverrez faire de la retape sur les planètes qui menacent de tomber sous le joug de l'Empire. Le père Han Solo se déplace plus rapidement que d'autres unités grâce à son Faucon Millenium. Il peut s'avérer utile pour les missions de sabotage. Autre point intéressant : vous pourrez créer des équipes pour une mission. L'un des personnages essayera de s'infiltrer pendant qu'un autre jouera le rôle de leurre. Sinon les persos ne sont pas statiques. Au fur et à mesure de la partie, il vont se mettre à évoluer. Ainsi Luke se met-il à booster et acquiert une compétence au combat monstrueuse. Il a dû accomplir son entraînement de Jedi, entre-temps. À moins que ce soit un accident de voiture qui l'ait rendu plus sympathique. Mais bon, ça reste ce crétin de Luke. Quand vos missions de frappe chirurgicale auront échoué, il faudra bien avoir recours à la force brutale. D'où l'importance de construire et développer une flotte conséquente dès le début de la partie. Les combats pourront être résolus de manière automatique par l'ordinateur. Mais ce serait passer à côté de la phase de Rebellion la plus sexy d'un point de vue graphique. Tout ce que l'univers de Starwars compte comme destroyers, chasseurs tie, bombardiers et autres R2D2 pourra se trouver rassemblé dans un cube de 10 kilomètres de côté pour une partie de mise sur la tronche en 3D. Encore une fois, les contrôles ne sont pas super intuitifs, et faute d'avoir effectué suffisamment de combats, je ne pourrai pas vous dire si ça vaut une bonne partie de X-Wing. D'un point de vue tactique, il s'entend.

Conclusion

Rebellion ne s'adresse clairement pas à ce que certains appellent, lors de réunions marketing passionnantes, le grand public. On est un peu déçu par la réalisation qui date par rapport aux derniers jeux de conquête galactique. Cela dit, il dispose de quelques trouvailles de bon aloi comme les personnages évolutifs, les différents types de missions, les combats en 3D. Mais bon, quand même, chuis déçu.

Iansolo













▲ *Les graphs des persos sont les plus réussis. Ça permet tout de suite de mieux s'immerger dans le jeu.*

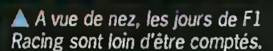
COURSE DE F1
PC CD-ROM
ÉDITEUR INFOGRAMES
DÉVELOPPEUR
CANAL+ MULTIMÉDIA
SORTIE PRÉVUE JUIN

Prost Grand Prix









▲ *A vue de nez, les jours de F1 Racing sont loin d'être comptés.*

Attention Josette, vous avez la main. Vous êtes prête ? c'est parti ! "Je suis une personne de petite taille qui a réussi dans la course automobile. Après avoir remporté plusieurs fois le titre de Champion du monde, j'ai pris ma retraite avec mon coffre-fort rempli à ras bord. Chuis bourré de thunes à plus savoir qu'en foutre et je décide récemment de monter une écurie de Formule 1. Mais comme j'ai le sens des affaires et que mon nom vaut de l'or, je décide de le donner à une simulation de Formule 1 pour les ordinateurs de jeux multimedia. Canal+ Multimedia, justement, tente de se charger de la programmation pendant que je tente de gagner de vraies courses. Je suis, je suis.... ? ". BIP !....Prost ! ? Ouiiii bravo Josette ! C'est bien ça. Et le jeu c'est Prost Grand Prix, qui est bien parti pour remporter autant de succès que la vraie équipe, à savoir aucun. Bravo encore, c'était pas facile. Remarquez, on n'a rien contre Prost, hein. Simplement, on aime les bonnes simu de voiture et là... Pour ceux qu'auraient pas compris, cette simulation de Formule 1 orientée arcade semble assez peu avenante, et a priori sera loin de menacer l'actuelle domination de F1 Racing. Le graphisme peu attrayant et une sensation de conduite plus que bizarre nous laissent en effet pessimistes quant à l'avenir de ce soft. Ceci dit, on lui laisse sa chance jusqu'au test, mais bon. L'espoir fait vivre, comme on dit.

Fishbone



SHOOT TACTIQUE
PC CD-ROM
EDITEUR BMG
DÉVELOPPEUR ZOMBIE
SORTIE PRÉVUE JUIN 98

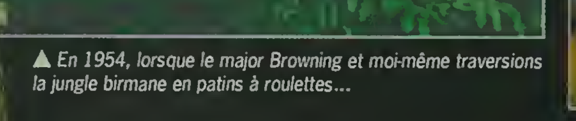


Special Ops

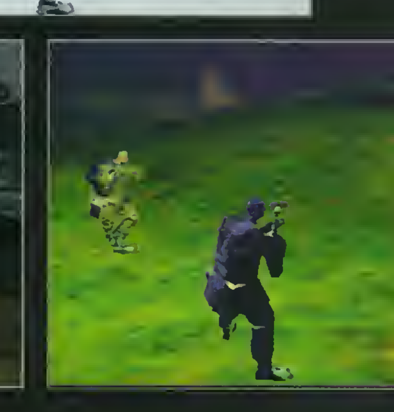
Après les Marines, les Navy Seals, les commandos de tous poils, voilà les Rangers : à l'aide du major Browning, votre fidèle équipier depuis la révolte des Boxers, remplissez les missions traditionnellement réservées à ce corps de L'US Army. Special Ops est un shoot tactique dans lequel vous dirigerez deux p'tits gars ou plus, chargés de remplir leurs objectifs dans le noir, sous la pluie, au milieu des mines, du blizzard, des loups, sans les mains et en temps limité. Tout cela est évidemment en 3D à mort, avec l'attirail habituel des Motion Texture et autre Capture. Vous y retrouverez tout l'éventail des armes de haute technologie avec viseurs laser, amplification de lumière, détection de chaleur, bref tout ce qu'il faut pour trucider lâchement votre voisin sans vous salir les mains, façon sniper.

Ivan le fou

▲ Tout un attirail hi-tech vous permettra de voir, de jour comme de nuit, les méchants zennemis fourbement planqués partout.



▲ En 1954, lorsque le major Browning et moi-même traversions la jungle birmane en patins à roulettes...



Preview

STRATÉGIE/SIMULATION
DE BLINDÉS
PC CD-ROM
EDITEUR MINDSCAPE
DÉVELOPPEUR SSI
SORTIE PRÉVUE JUILLET

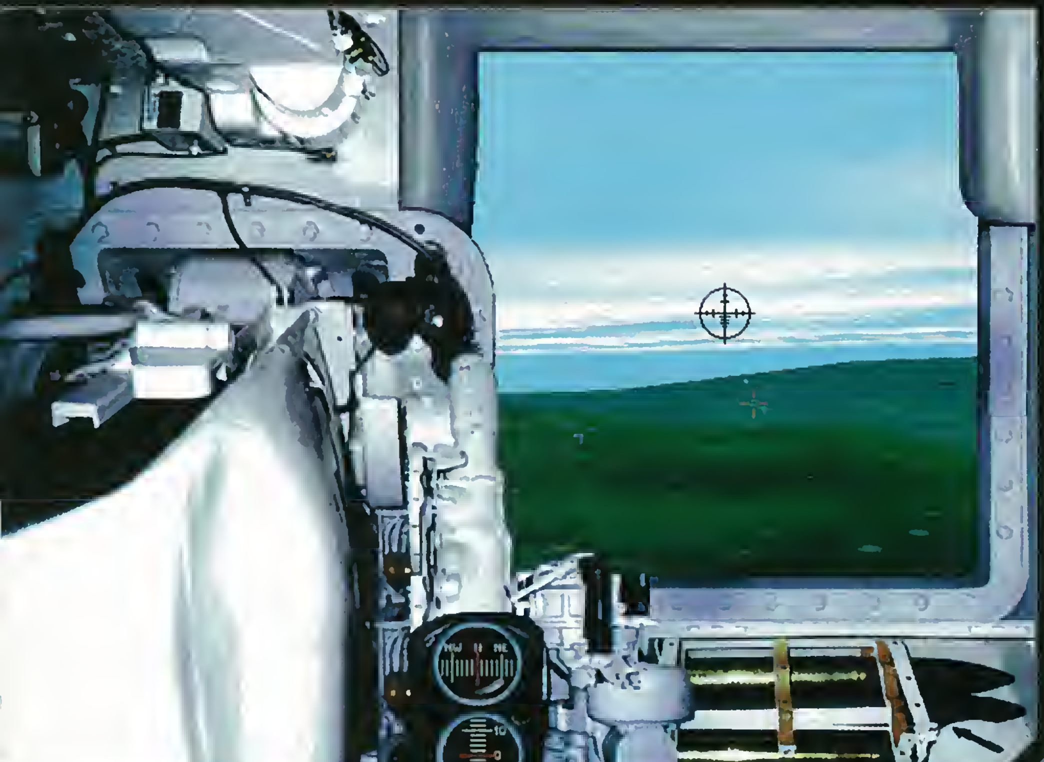




▲ Un tank mais un tank brûlé.



Panzer Comm



▲ Le post de tir d'un Pershing : peu confortable, exigu mais d'une valeur au mètre carré très importante.

Cela fait déjà bien des siècles, au grand minimum, que Strategic Simulation Inc a exploré de fond en comble la forme hexagonale jusqu'à finir par en découvrir le nombre de côtés (6, aux dernières nouvelles). Seulement voilà, à part une meute de wargameux achetant les yeux fermés les jeux de plateau au graphisme minimaliste «nid d'abeille» de la firme, on ne devait plus voir beaucoup de chair fraîche débarquer pour assurer la relève des acheteurs. Car c'est ça la jeunesse d'aujourd'hui : elle ne comprend les charmes du combat qu'à travers un univers tridimensionnel aux couleurs chatoyantes et pas forcément dans les tons kaki. Ben, merde ! Mais qu'à cela ne tienne, les vieux généraux de SSI en ont vu bien d'autres, et en bons militaires ils savent s'adapter (on se rappellera pour mémoire la fois où ils n'hésitèrent pas à choquer leur public en adoptant pour un A-10 un camouflage noir en lieu et place du "compass grey" traditionnel). Du coup voilà, trêve de blah-blah et de périphrases : SSI a décidé de s'aventurer dans les mondes tridimensionnels tout en restant fidèle à son image pour ce qui concerne ce type de jeu. Panzer Commander est un simulateur de tank de la Deuxième



▲ L'hiver, tous les tanks sont gris (les bâtiments aussi du même coup).



ander

Guerre mondiale qui va vous mettre aux commandes d'un certain nombre de modèles de blindés de nationalités américaine, soviétique, britannique et... zut j'oublie un protagoniste, on recommence. Ricain, roastbeef, coco et... rhaaa ça me revient pas, faudra attendre le test pour savoir. Qu'importe, toujours est-il que pour le moment iPanzer'44, seul concurrent potentiel et vivant de Panzer Commander, s'est avéré bien décevant tant par sa vitesse que par ses graphismes. Panzer Commander, quant à lui, fourmille d'atouts : une trentaine de véhicules dans lesquels on pourra pénétrer, des aires de jeu et autres champs de bataille immenses aux textures changeantes suivant les saisons, et bien d'autre choses propres à exciter plus d'un adjudant de Mourmelon.

Le graphisme de Panzer Commander est fort attrayant : on y découvre des reliefs impressionnants et pas trop polygonés qui restituent d'une manière réaliste les régions visitées (bon, c'est pas le cratère de l'Etna, mais des fois ça cahote sec). C'est un véritable petit plaisir des yeux que de voir évoluer ces engins : pour un peu, on en aurait mal au cul, rapport bien entendu à l'inconfort des suspensions. En effet, faisant fi de l'immobilité des chenilles propres à ce genre de jeu, celles des tanks de Panzer Commander s'enfoncent et s'adaptent aux bosses et autres rebondissements naturels du sol. C'est tout mignon, bref on aime beaucoup. Chose plus intéressante encore, les modèles physiques de tous les véhicules présents sont représentés d'une façon réaliste : du coup, ça rebondit, ça tressaute, ça se cogne et ça couine ou ça défonce à tout-va. L'aspect extérieur du décor profite grandement de l'optimisation du logiciel pour les cartes accélératrices 3D. On pourra ainsi évoluer sur des jolis chemins, détruire des fermes ainsi que leurs habitants ou ravager des villages entiers si le cœur nous en dit, histoire de mettre la zone en milieu rural.

Mais bien d'autres caractéristiques ont été définies pour chacun des véhicules : épaisseur de l'armure suivant les angles, coefficient de mouvement suivant les types de terrains, arc de braquage, ainsi que la distance et l'effet de recul lors d'un tir, bref du SSI dans sa plus grande tradition.



▲ Le menu Carrière : ici, on pourra surveiller tous les hommes de son escouade.

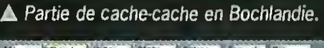
Autrement, on retrouve les caractéristiques standard de vue inhérentes à ce genre de jeu : on pourra prendre place au sein des différents postes des engins dirigés : le siège du conducteur, l'officier conducteur ou le poste du tireur. On pourra de même grimper sur la tourelle, histoire de s'aérer les bronches. Vous incarnerez, dans tous les cas, un chef de char et parfois même de peloton qui devra commander et mener au massacre ses petits camarades tout en ordonnant parfois des frappes aériennes.

Les types de jeux (six missions) proposés vont du simple scénario (une quarantaine de missions) au mode Campagne qui permettra de faire évoluer un personnage à travers cette époque. Les joueurs en réseau ne seront pas en reste, puisqu'ils pourront s'affronter jusqu'à un nombre de six sur une bonne douzaine de cartes spécialement réalisées en LAN ou par Internet.

Dans Panzer Commander, on pourra aussi trouver un remarquable éditeur de scénarios et de missions permettant de dessiner, de manière fort intuitive, des théâtres d'opérations tout jolis et rigolos. D'une manière aussi aisée, on pourra définir les ordres et comportements des différentes compagnies ennemies pour s'imposer à soi-même des embuscades et frissonner de s'être ainsi surpris.

Parmi les véhicules, les connaisseurs apprécieront de pouvoir prendre les commandes de véhicules aussi illustres que le Tigre I, II, le Panzer et sa version antichar Panther, les T, le Pershing et la série des tanks britanniques autodestructibles aux noms de frapettes (Mathildea, Valentine et Cromwell).

Bob Arctor


▲ Partie de cache-cache en Bochlandie.



▲ L'éditeur de terrains et de missions, simple, complet, une remarquable interactivité.

Des tas d'atouts, dont une trentaine de véhicules, propres à exciter plus d'un adjudant de Mourmelon

Preview

AVENTURE/ROLES/ACTION
PC CD-ROM
ÉD. EIDOS INTERACTIVE
DÉV. SQUARESOFT
SORTIE PRÉVUE JUIN





Final Fantasy VII

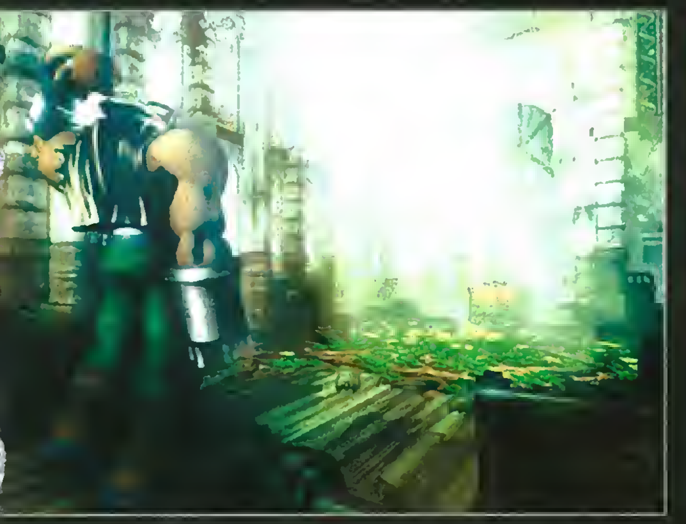


A mille kilomètres d'un Ultima ou d'un Daggerfall, Final Fantasy VII va nous projeter tout simplement dans l'univers manga et plus particulièrement à l'intérieur d'un monde mi-heroic-fantasy (d'où le titre) mi-post-apocalyptique.

Plus d'un million de personnes peuvent-elles se tromper ? A priori, on ne peut répondre que par l'affirmative en voyant l'engouement de la populace pour des films tels que «Les Visiteurs», «Le Cinquième élément» ou encore l'ensemble de l'œuvrette de L. Ron Hubbard. Pourtant, multipliez ce chiffre par cinq et vous trouverez le nombre d'exemplaires vendus de par le monde de Final Fantasy VII, le jeu de rôles le plus



▲ *FF7 : Un univers plein de filles vues de dos et de vaisseaux magnifiques.*



▲ *Barretts : l'abruti du village qui fut détruit. On apprend le background des personnages en cours de route.*

célèbre dans le pays de nos cousins germains, les consoleux. Les temps sont rudes pour le rôleux et il faut avouer que lorsqu'on possède un PC, et qu'entre la sortie d'un Fallout et d'un Morrowind, on voit s'interposer des Lands of Lord II et autres étrons ludiques, on pourrait se sentir attiré par le côté gamin de la Force, et s'acheter une PlayStation en douce afin de s'embarquer dans l'aventure FF7 pendant une soixantaine d'heures. Heureusement, Eidos a pensé à nous en permettant à l'adaptation micro de ce jeu de voir le jour.

Un jeu pour le moins exotique

FF7 n'est pas à proprement parler un jeu de rôles "occidental", à savoir "traditionnel" tel qu'on peut se l'imaginer. Malgré de fortes similitudes comme l'évolution des personnages à travers l'expérience, la gestion de l'équipement et des compagnons, ce genre a légèrement muté en trempant quelques années dans la sauce asiate à base d'effets spéciaux, de combats et de poissons morts macérés (et même de combats de poissons morts macérés). Final Fantasy 7 est ce qu'on pourrait qualifier de jeu d'aventure/rôles avec une pointe d'action. C'est sans doute le genre le plus difficile à maîtriser pour un développeur sans tomber dans le ridicule, un pari risqué, un véritable hachis Parmentier ludique. Beaucoup de programmeurs issus de notre côté du globe se sont cassé les dents en tentant de sortir un mégamix du même acabit. Seulement voilà, ici, nous ne sommes pas dans les locaux glauques d'un grand développeur tentant de mélanger du sucré, du joli graphisme et des rachats de licences, mais sur le territoire de Hironobu Sakaguchi, producteur et grand manitou de Squaresoft, qui gère la série de main de maître depuis le troisième volet.

Le succès de FF7 est phénoménal au Japon et comme pour tout ce qui se vend à plus de dix exemplaires, on trouve dès la sortie du jeu la musique originale et des fanzines. Rares sont les gens se baladant dans la rue qui n'ont pas vu une affiche de FF7, rares sont les ménagères pour lesquelles une publicité télé serait passée inaperçue. La France elle non plus n'est pas en reste puisque le jeu s'est vendu à plus de 250 000 exemplaires, comme ça tout simplement. Fort d'une réussite aussi incroyable, il était normal que Squaresoft veuille se lancer dans une adaptation sur plate-forme PC. Pour ce faire, la tâche a été confiée à Squaresoft US. Pour l'occasion, deux des développeurs originaux sont venus chaperonner le projet.

L'un des aspects où FF7 se démarque le plus est sans doute le système des combats qui ne ressemblent pas à grand-chose de connu. Parfois, en baladant votre personnage sur les écrans extérieurs, vous allez devoir faire face à des ennemis qui ont débarqué sans crier gare. Après un zoom et un effet de style sur la carte principale, vous allez vous retrouver dans une zone de combat contextuelle (si vous êtes dans une ville, vous vous retrouverez dans une zone d'inspiration urbaine) où les personnages et ennemis dûment rangés en bifile indienne pourront laisser libre cours à leur imaginaire destructeur. Ici, tous les éléments forts du manga sont réunis : projections d'objets lourds, auras brillantes, gros plans sur les tronches histoire de comprendre que le personnage est vraiment méchant, coups portés dans l'air afin de mieux appréhender la surpuissance du personnage. Le système d'affrontement est ce qu'il convient d'appeler du temps réel tour par tour. Chacun des protagonistes présents sur le terrain bénéficie d'une limite de temps pour décider de ce qu'il doit faire : utiliser une arme, de la magie, un ustensile, lancer une invocation, se défendre, etc. Les événements seront ensuite résolus dans l'ordre

▲ *Le menu principal.*



▲ *Les personnages du premier rang se préparent à l'affrontement.*



▲ *Le jeu tire pleinement parti des cartes d'accélération 3D, du moins pour représenter les effets magiques.*

Final Fantasy VII : le saviez-vous ?

Leonardo DiCaprio est un joueur de FF 7 connu. Donc, toutes les dix heures, vérifiez régulièrement la symétrie de votre tronche dans un miroir et comptabilisez le nombre de vos trisomes.

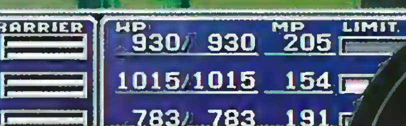
La version PlayStation tient sur trois CD-Rom.

Le dessinateur a mis un mois pour dessiner le héros : Clad, moi je n'ai mis que dix minutes.

Le record officiel et absolu au Japon pour terminer le jeu d'un bout à l'autre et le plus rapidement possible est de 9 heures (pour un spécialiste).

Fishbone a arrêté de jouer à FF 7, qu'il trouvait trop directif (il en était au début). Le lendemain, un de ses cousins mourait d'un accident de vélo.





▲ *Les personnages éprouvent le besoin de hurler le nom de leurs sorts pour se sentir plus vivants : ici, le "Mega Flare".*

des vitesses. C'est rapide, c'est pas chiant, le système de menus a été éprouvé par des millions de gens avant nous, rien à dire. Une fois le combat terminé, on ramasse les points d'expérience et les objets, si objets il y a. Du pur Donjons et dragons.

Background et monde

Sans vouloir trop vous en révéler sur le monde, sachez que celui-ci est immense pour un jeu de ce genre. Le scénario est, au début, très (trop ?) directif. Heureusement, on laisse de plus en plus au joueur la possibilité d'agir et de se balader où bon lui semble au fur et à mesure de sa progression. Le moteur graphique alterne entre la 2D et la 3D isométrique, et la taille du personnage varie constamment sur l'écran suivant les besoins du jeu. Graphiquement, on pourrait rapprocher cela d'un jeu d'aventure traditionnel à la sauce Lucas Art en beaucoup mieux.

Personnage

Contrairement aux jeux de rôles traditionnels et même à certains des épisodes précédents de Final Fantasy, FF7 ne nous laisse pas un grand contrôle sur la profession du personnage au départ. Les personnages "pré-tirés" que l'on pourra avoir dans son équipe sont au nombre de neuf (dont deux bien cachés qu'on ne pourra trouver que par la suite). Parmi toute cette clique, on compte quatre personnages principaux : Clad, un guerrier magicien à la coupe de cheveux décadente ; Barrett, un très bon combattant à l'intelligence inversement proportionnelle au diamètre de ses biceps ; Tifa, une brunette aux gros nichons experte en arts martiaux (d'où les gros nichons, pour établir un bon centre de gravité).

Chacun de ces personnages n'a que deux compétences primaires : attaquer et utiliser un objet. Par la suite, ils vont acquérir des possibilités supplémentaires grâce à des objets, des sorts ou à bien d'autres choses.

Graphismes et décors

Y a pas à dire, même si on n'est pas fan des japoniaiseries, les graphismes de FF7 ont de quoi faire pâlir plus d'un dessinateur. Dans le style SF/ Fantasy avec une pointe de Schuiten, on aura rarement fait mieux. Pas de secret, la plupart des choses ont été modélisées à la Silicon Graphic. On dénombre ainsi plus de 580 écrans fixes que l'on pourra traverser, et j'ose vous dire que ça va durer très très longtemps.



Invocation d'un bahamut. ▲

À propos des différences entre la version console et PC, il semblerait que les écrans de la version PlayStation aient été repris sans modification. On pourrait se dire "chouette, c'est comme sur PS-X", respect du jeu original, de l'œuvre de l'artiste et ce genre de conneries, mais il faut bien avouer que la finesse d'un moniteur de PC surpasse largement celle d'une télé. Ainsi, certains décors dans la bêta-testée apparaissent-ils pixélisés. A contrario, les personnages et les monstres des combats semblent beaucoup plus fins que dans la version PlayStation. Il en est de même pour les sorts et les effets de lumière qui profiteront, eux, de l'ajout d'une carte d'accélération 3D. A noter que la version française de FF7 sur PC devrait être exempte des erreurs rencontrées sur la VF PlayStation, l'éditeur ayant retravaillé à partir des textes originaux.

La mayonnaise Final Fantasy VII prendra-t-elle sur PC ? Le jeu est un chef-d'œuvre incontestable du genre. Mais de quel genre ? L'univers manga est à mille lieues des préoccupations du joueur de jeux de rôles moyen que l'on trouve sur PC, et Final Fantasy VII n'y fait pas exception. Le joueur baigne dans des univers à la fois attrayants et originaux, tout en balançant à travers l'écran des personnages qu'on aurait pu trouver dans un épisode de Tekken ou de Dragon Ball. Mais faut-il pour autant refuser de s'immerger dans un monde nouveau et inconnu ? FF7 est certainement l'une des manières les plus douces de frôler la culture manga sans s'y impliquer à fond. Aussi, comme les joueurs de jeux de rôles sont curieux de nature et ont souvent l'esprit ouvert...

Bob Arctor



◄ *Le résultat de l'invocation d'un chocobo.*

AUX DERNIÈRES NOUVELLES, MON CALVAIRE TOUCHE À SA FIN. UN SIGNE TANGIBLE : LE RYTHME D'ARRIVÉE DES PREVIEWS RALENTIT, ET JE COMMENCE À VOIR VENIR LES VERSIONS PLUS OU MOINS JOUABLES. LE PREMIER À DÉGAINER N'EST PAS DES MOINDRES, C'EST TOUT SIMPLEMENT LA LICENCE OFFICIELLE DE LA COUPE DU MONDE. SI VOUS VOULEZ MON AVIS, C'EST LE MOMENT DE FEUILLETER UN CATALOGUE DE PADDLE POUR VOTRE PC.



Coupe du Monde 98

Le monde est injuste. En matière de jeux de foot pour l'été 98, il y a clairement deux camps : ceux qui n'ont pas la licence officielle de la Coupe du Monde, et ceux qui l'ont. Aux premiers les ennuis juridiques, l'interdiction d'utiliser les noms des joueurs et la surveillance malveillante de l'ISL, gardien des droits de la Coupe du Monde dont la tolérance dans ce domaine égale celle de Milosevic pour les particularismes régionaux. Au second, l'impérieuse obligation de respecter deux millions trois cent cinquante





◀ Comme d'habitude, le jeu propose plusieurs vues. Peu d'entre elles vous seront utiles, à part pour vous amuser lors des replays.

◀ Les mouvements du goal sont un vrai régal, d'autant qu'il fait désormais moins d'erreurs de comportement.

MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	FOUTEBOL SANS COMPLEXES
ÉDITEUR	ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR	EA SPORTS
SORTIE PRÉVUE	15 MAI



▲ On peut sauvegarder ses meilleures actions et donc se constituer une " banque vidéo " des meilleurs moments du match.

COUPE DU MONDE MANAGER

Outre la traditionnelle gestion des remplacements ou des marquages individuels, Coupe du Monde 98 propose plusieurs niveaux de réglages tactiques au cours de la partie :


On peut régler, pour chaque joueur, de l'équipe le niveau d'agressivité.

Le joueur choisit la formation adoptée...

... ainsi que la stratégie de son équipe.

QUELLE CONFIGURATION ?

Si vous avez une carte accélératrice (j'ai essayé la 3Dfx et le Rage Pro), pas de problème le résultat sera superbe. Sans, ce sera joli quand même, parce que le graphisme est très fin, mais vous devrez faire des concessions sur les textures. Testé sur un Pentium 133 avec Mystique, le jeu se comporte assez bien. Sur un Cyrix 166 avec S3 Virge par contre, ça coince. Dans tous les cas, je vous recommande l'usage d'un paddle plein de boutons.

mille deux cent quatre-vingt sept détails allant de la longeur du short à la couleur des yeux, en passant par la taille (millimétrée) des logos divers parsemant maillots à poils durs et plates-bandes texturées. Accessoirement, obligation également de faire un chouette jeu, mais bon, là, c'est envers nous autres les joueurs et, forcément, le potentiel de nuisance juridique n'est pas le même.

■ Licence IV

Eh bien, croyez-le si vous voulez, mais pour une fois, la Loi de la licence (qui s'énonce ainsi : "Une grosse licence tu acquerras, une infâme daube tu programmeras") est contredite : Coupe du Monde 98 est une vraie réussite. Ce n'est qu'une demi-surprise, dans la mesure où ce jeu est tout de même, malgré tous les sourcils que peuvent froncer les pitbulls de l'ISL, le fils caché de FIFA 98, à l'époque sous-titré avec un sens de l'anticipation bouleversant : "En route vers la Coupe du Monde !". Du coup, non seulement il en a hérité toutes les qualités (et elles sont nombreuses, comme en témoigne le test de Joystick n°88), mais il a même eu le temps d'en voir mûrir quelques nouvelles ! Déjà, je voudrais pas m'avancer trop parce que je n'ai pas la version définitive (sinon, hein, y aurait marqué "Test" en haut de cette page), mais il semble bien que Coupe du Monde pousse la politesse jusqu'à reconnaître votre carte 3D, quelle qu'elle soit. Bonne nouvelle pour ceux qui ont autre chose que la ruineuse 3Dfx...

■ FIFA 98 amélioré

Dès la prise en main, outre la fluidité et la vitesse de l'animation, on note çà et là des améliorations graphiques sympathiques : les visages et les maillots des joueurs sont très précis, les textures du terrain varient suivant l'état de la pelouse (l'herbe est moins uniforme), le nombre de mouvements des joueurs a été augmenté, et le gardien notamment possède plusieurs nouveaux



▲ Autant prévenir les apprentis bouchers tout de suite, l'arbitrage (paramétrable) est extrêmement sévère.

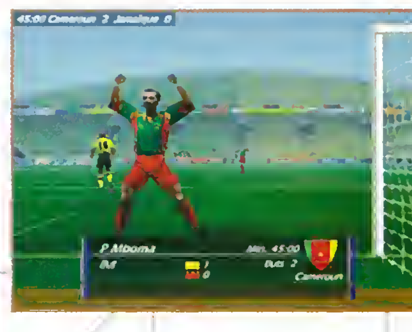
gestes. Au chapitre des améliorations toujours, et sans verser dans l'optimisme marketing des communiqués de presse, l'intelligence artificielle a été corrigée et une partie des bugs les plus gênants semble avoir disparu : citons les hors-jeu absurdes et certains comportements bizarres du gardien.

L'effet de réalisme lors des premières parties est saisissant : le jeu va vite ; et lorsque les dribbles et les actions s'enchaînent, on est constamment épatés par la variété des mouvements et des attitudes des joueurs. Les commentaires (je n'ai entendu que la version anglaise) sont supportables ; personnellement, autant je me passe du blabla sur l'action (quelquefois décalé, inévitablement), autant j'adore les entendre citer d'une voix patiente le nom du possesseur du ballon à chaque passe. Surtout



▲ Jamaïque/Cameroun à Marseille : assurément un match évènement. On prévoit d'ores et déjà du brouillard dans les tribunes.




◀ Bien entendu, vous pourrez choisir quels joueurs tireront les coups de pied arrêtés.

quand j'imagine les gars chargés desdits commentaires (Thierry Gilardi, Jean-Luc Reichmann et David Ginola pour la version française) enregistrer un par un le nom des quelque 800 ou 1 000 joueurs présents dans le jeu... Niark... Oui, c'est du sadisme.

Rien que la Coupe du Monde

Bien entendu, le jeu est entièrement bâti sur l'événement sportif sus-titré. On y trouvera l'intégralité des 32 équipes qualifiées (ainsi que 8 autres : Russie, Grèce, Suède, Eire, Portugal, Chine, Australie et Canada), titulaires et remplaçants compris. La définition des équipes ayant été arrêtée pour les besoins du jeu avant les annonces officielles, on trouve quelques éléments improbables dans les alignements proposés (par exemple, il n'est pas évident que Ibrahim Ba soit titularisé centre-gauche dans l'équipe de France). Mais je n'ai pas vu d'absurdités flagrantes. On pourra choisir de simuler la Coupe du Monde telle qu'elle va se dérouler ou demander un nouveau tirage au sort pour la définition des poules éliminatoires. Les équipes s'affronteront un peu partout en France, dans chacun des stades prévus officiellement, avec une petite présentation de l'enceinte sportive concernée.

La principale crainte que l'on peut avoir, finalement, concerne la durée de vie du jeu, puisque le nombre de possibilités offertes est très largement inférieur à celui de FIFA 98, qui proposait, lui - rappelez-vous - 6 400 joueurs dans 189 clubs. Bah voui ! Une fois que vous aurez gagné la Coupe du Monde, qu'est-ce que vous ferez, hein ? Une autre Coupe du Monde, bien sûr. Comme dans papa-FIFA, il y a trois difficultés (amateur, professionnel, international). Dans le mode le plus simple, j'ai gagné la finale (contre l'Allemagne, évidemment) dès la première fois et sans prendre un seul but de toute la compétition (Trézéguet meilleur buteur de la Coupe). En mode professionnel, comment dire... j'ai le plus grand mal à garder le ballon ! Même en tenant compte des 3 niveaux de difficulté, faire et refaire la Coupe du Monde, ça va finir par être lassant. Le jeu prévoit un petit bonus : si vous gagnez, vous avez accès à un mode "caché". Ce dernier propose de rejouer les finales historiques des huit dernières Coupes. Or, surprise, ce qui aurait pu n'être qu'un gadget s'avère extrêmement plaisant, puisqu'on retrouve les différents



▲ Les textures plaquées sur les visages des joueurs permettent réellement de reconnaître vos millionnaires préférés.

Comme dans FIFA, une commande permet de simuler une faute, afin d'obtenir un coup franc, voire un penalty. Bizarrement, cela semble mieux marcher quand on joue les Italiens... ▶

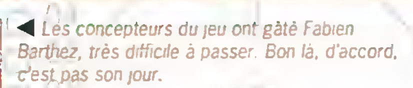
GESTES EN PLEINE DÉCOMPOSITION

On peut bien se moquer de la Motion Capturationisation, le résultat est ici impeccable. Non seulement les mouvements sont extrêmement réalistes, mais en plus ils sont très nombreux comme vous pouvez en juger par ce petit dribble, habilement isolé image par image grâce à la fonction "Replay".







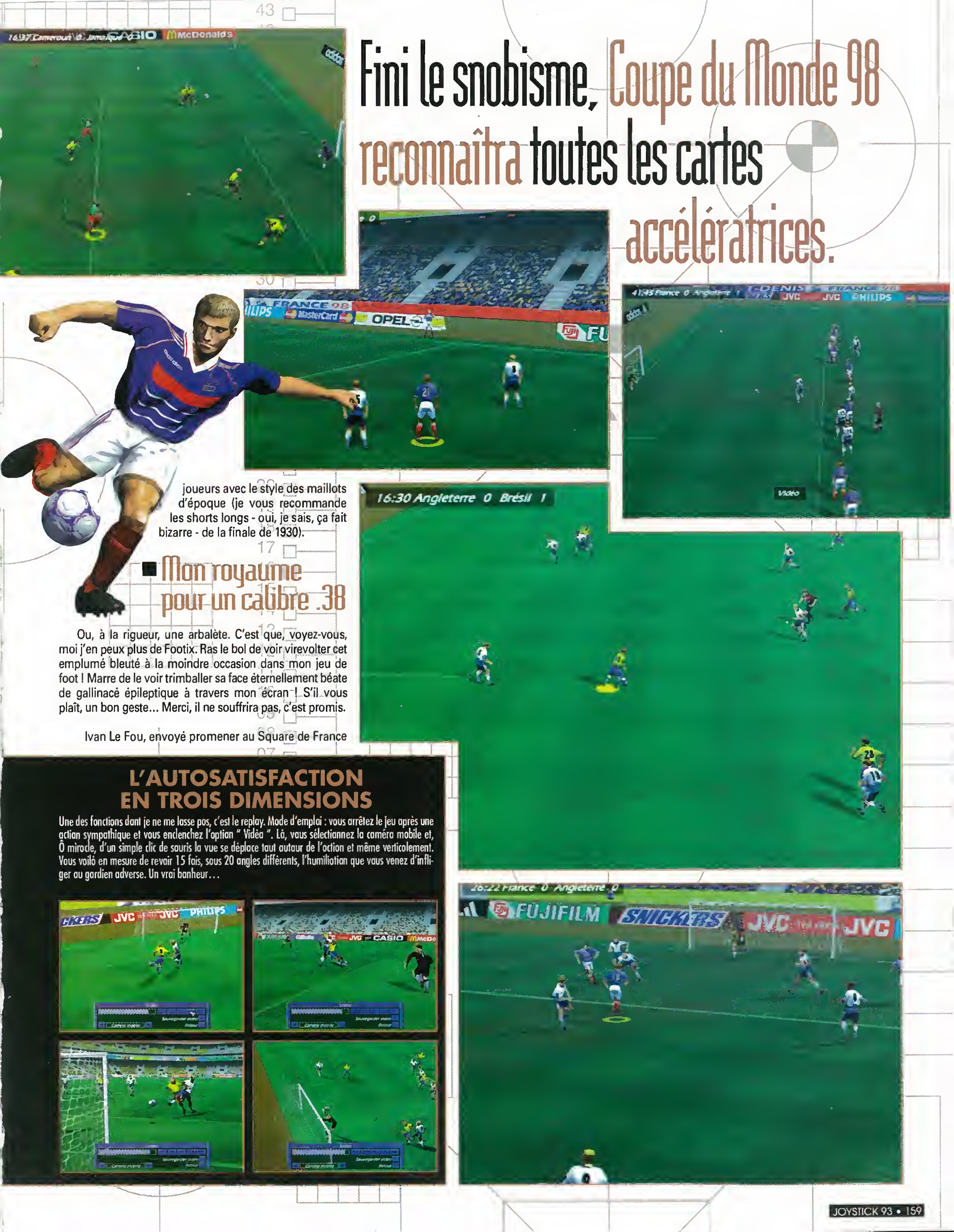
◀ Les concepteurs du jeu ont gâté Fabien Barthez, très difficile à passer. Bon là, d'accord, c'est pas son jour.

Le jeu est encore plus beau que FIFA 98, et il est plus rapide !





▲ Argh, le revoilà... Surtout ne l'effrayez pas. Passez-moi le fusil en silence, voulez-vous...



Fini le snobisme, Coupe du Monde 98 reconnaîtra toutes les cartes accélératrices.

joueurs avec le style des maillots d'époque (je vous recommande les shorts longs - oui, je sais, ça fait bizarre - de la finale de 1930).

Mon royaume pour un calibre .38

Ou, à la rigueur, une arbalète. C'est que, voyez-vous, moi j'en peux plus de Footix. Ras le bol de voir virevolter cet emplumé bleuté à la moindre occasion dans mon jeu de foot ! Marre de le voir trimballer sa face éternellement béate de gallinacé épileptique à travers mon écran ! S'il vous plaît, un bon geste… Merci, il ne souffrira pas, c'est promis.

Ivan Le Fou, envoyé promener au Square de France

L'AUTOSATISFACTION EN TROIS DIMENSIONS

Une des fonctions dont je ne me lasse pas, c'est le replay. Mode d'emploi : vous arrêtez le jeu après une action sympathique et vous enclenchez l'option " Vidéo ". Là, vous sélectionnez la caméra mobile et, Ô miracle, d'un simple clic de souris la vue se déplace tout autour de l'action et même verticalement. Vous voilà en mesure de revoir 15 fois, sous 20 angles différents, l'humiliation que vous venez d'infliger au gardien adverse. Un vrai bonheur…

Preview

SIMULATION
PC CD-ROM
ÉDITEUR MICROPOSE
DÉVELOPPEUR MICROPOSE
SORTIE PRÉVUE JUIN



▲ Des centaines d'engins de tout poil seront au rendez-vous.



joystick 92 A VOIR SUR LE CD-ROM N°

Falcon 4



Falcon 3 date, si mes neurones ne sont pas trop cramés, de 1993. Ou de 94, merde, je sais plus. Enfin bref, quatre ans au minimum que les aficionados de la série attendent ce moment avec impatience. Falcon 4 nom de Dieu, ça me fait tout drôle. Si je foutais rien à l'école, c'est en grande partie grâce à mon ST et à Falcon, alors ça en fait des souvenirs. Si tout se passe bien, si les programmeurs ne se shootent pas trop au Guronzan durant les interminables nuits de coding et de debugging, si la fin du monde n'a pas lieu d'ici là, si les Bretons ne font pas sécession, vous devriez pouvoir jouer à Falcon le mois prochain. Toute l'action se passera en Corée, dans une campagne dynamique que les gens de chez Microprose préfèrent appeler "univers virtuel". En effet, pendant que vous tenterez de réussir votre mission, des milliers d'autres engins (tanks, hélicos,







Vous pourrez cliquer directement sur les interrupteurs. ▼



bateaux, fantassins) feront de même, ne limitant ainsi pas l'évolution du conflit à votre seule destin. Aux commandes de votre F-16 flambant neuf, vous survolerez ainsi les rizières joyeuses pour aller botter le fessiers des cocos joviaux, les emmerdeurs indémodables. De véritables photos ont été utilisées pour créer les textures du terrain, ce qui lui donne un aspect "photo-realistic" pas piqué des hannetons à l'environnement. Les photos parlent d'elles-mêmes. Le moteur sera optimisé pour la 3Dfx en natif, mais il semblerait que le résultat soit encourageant même si votre PC est dénué de la carte miracle. Toutefois, poussé aux détails maxis, il est clair que le Pentium II sera indispensable pour espérer bénéficier d'une animation correcte. Pour le reste, vous retrouverez un cockpit virtuel, de vraies communications radio, des ravitaillements en vol, ainsi qu'un cockpit bitmap dans lequel les interrupteurs fonctionneront réellement. Enfin, n'oublions pas de parler du jeu multijoueur, qui à terme devrait permettre au joueur de piloter d'autres appareils que le F-16. Tout un programme en perspective.

Fishbone

▲ *Des effets visuels alléchants, comme ces traînées sur le fuselage.*

Un cockpit virtuel dans les règles. ▶

Preview

ACTION
PC CD-ROM
ÉDITEUR INTERPLAY
DÉVELOPPEUR XATRIC ENTERTAINMENT
SORTIE PRÉVUE JUIN



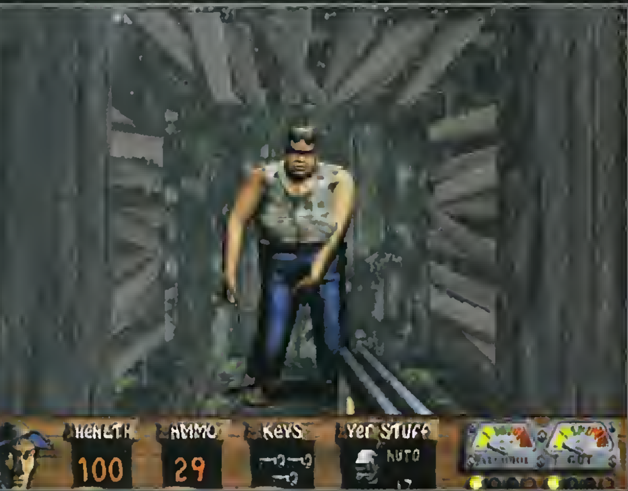


Redneck Rampage rides again





▲ Ce qu'il y a de bien, dans la pêche sous-marine, c'est la possibilité de ramener des souvenirs hauts en couleur.



◄ Tiens, cette tête ne m'est pas inconnue, et le geste je le reconnais ! c'est Bob Arctor quand il était plus jeune !







◄ Un marécage typiquement cajun pour glisser sur son aéroglisseur entre aliens et alligators.

Sale temps pour Leonard ! Entre milice blanche se la jouant Ku Klux Klan et battue à l'alien organisée par Mulder et cie, les pauvres natifs de la région deviennent méfiants. Alors il n'est pas étonnant de comprendre les origines de la mésentente qui a pu s'installer entre les aliens et ce vieux Léonard. D'ailleurs, il n'est peut-être pas si vieux que ça mais son grand corps maigre et son visage osseux lui donnent l'aspect frappant de ces vieillards aigris (notez que ce n'est pas parce qu'on est vieux qu'on est aigri, je ne voudrais surtout pas me mettre à dos tous les retraités). Le dur combat que Léonard a livré dans un épisode précédant ne l'incline pas à se montrer conciliant envers les visiteurs venus d'un autre monde. Alors quand ceux-ci décident de jouer à cache-cache, le vieux paysan se révolte et ressort sa pétoire antédiluvienne pour donner une correction inoubliable aux méchants plaisantins.

Les marécages ça pue, les clapiers aussi, alors nez sensibles s'abstenir

En attendant le second volet, cet add-on permettra de patienter. Bon plan, il ne sera pas nécessaire de posséder Redneck pour en bénéficier. Ses quatorze niveaux vous feront découvrir les régions les plus reculées de l'Amérique : les marais cajuns et le grand Ouest avec ses villes fantômes. Vous goûterez aux produits locaux que vous ne ramènerez pas, je l'espère, chez vous (qui voudrait de la viande gonflée aux hormones ? Ce n'est bon que pour les sportifs de l'ex-Allemagne de l'Est et encore ils ne sont pas consommables !). La conduite musclée des véhicules locaux vous offrira l'exotisme cher aux touristes du Far West (le cheval n'y est pas inclus, que voulez-vous, la modernisation ne respecte rien). On nous promet, hormis les merveilles citées ci-dessus, que ce produit sera un véritable jeu car vous n'aurez même pas besoin de l'original de Redneck pour y jouer. On veut bien y croire, mais si les changements sont peu nombreux malgré l'originalité des niveaux, le soft risque de s'adresser uniquement aux fans du tir à l'alien. Dans tous les cas, si le test ne crée que des tensions dans mon anneau pylorique, je me rattraperai sur Redneck 2 au mois de décembre (de longs mois de dégazage en perspective !).

Kika

achetez vendez aux meilleurs prix



CYNER J

Des professionnels du jeu vidéo, neuf, occasion, tous supports ... Près de chez vous !

PC CD ROM
LIGHT AND DARKNESS

• AIX EN PROVENCE	CYNER-J	36, rue Mignet - 13100	✆ 04 42 23 27 66
• ALBI	CYNER-J	3, rue Emile Grand - 81000	✆ 05 63 54 74 77
• CHERBOURG	CYNER-J	49, rue Grande Rue - 50100	✆ 02 33 53 35 17
• COUTANCES	CYNER-J	5, place de la Poissonnerie - 50200	✆ 02 33 45 68 95
• DRAVEIL	CYNER-J	296, av. H. Barbusse - 91210	✆ 01 69 03 45 70
• ETAMPES	CYNER-J	11, av. de la Libération - 91150	✆ 01 60 80 17 47
• LA ROCHELLE	CYNER-J	24 bis, rue du Minage - 17000	✆ 05 46 50 56 96
• LESNEVEN	CYNER-J	11, rue Notre Dame - 29260	✆ 02 98 21 09 93
• LIMOGES	CYNER-J	35 bis, av. Garibaldi - 87000	✆ 05 55 10 97 97
• LYON	CYNER-J	3, quai Jules Courmont - 69002	✆ 04 78 37 15 13
• MARSEILLE	CALCULS ACTUELS	49, rue de Paradis - 13006	✆ 04 91 33 33 44
Nouveau • MONTBELIARD	CYNER-J	43, rue Clémenceau - 25200	✆ 03 81 94 93 95
• NICE	CYNER-J	256, av. de la Californie - 06200	✆ 04 93 71 55 71
• ORLEANS	CYNER-J	50, rue du Faubourg Bannier - 45000	✆ 02 38 62 65 55
• ROYAN	CYNER-J	15, rue Jules Verne - 17200	✆ 05 46 38 81 00
• ROCHEFORT	CYNER-J	127 bis, rue Thiers - 17300	✆ 05 46 99 81 25
• SAINT CHAMOND	CYNER-J	13, rue Victor Hugo - 42400	✆ 04 77 29 10 23
• ST FRANCOIS LA GUADELOUPE	CYNER-J	Rue Schoelcher - 97118	✆ 05 90 88 42 63
• VIENNE	CYNER-J	25, rue Joseph Brenier - 38200	✆ 04 74 53 55 63
• RABAT-MAROC	CYNER-J	Galerie Kays Agdal	✆ 21 27 77 11 19

PC CD ROM
FORSAKEN



Vous êtes un professionnel du jeu vidéo qui ne veut plus être seul, vous souhaitez rejoindre notre enseigne ou ouvrir un magasin dans votre ville

REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ :

- une assistance juridique et commerciale de tous les instants
- la mise en place de votre étude financière
- la mise en place de votre action commerciale
- une formation personnalisée, avec un parrain pour vous suivre et vous conseiller.

Contactez dès maintenant le Service Développement au 05.46.99.81.25

VIVEZ VOTRE PASSION

PC CD ROM
JETFIGHTER



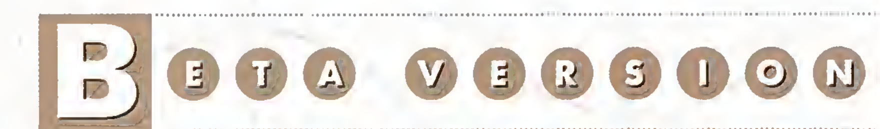
PC CD ROM
MAX 2



CD ROM PC
SATURN
PLAYSTATION
NINTENDO 64

Tous vos jeux préférés sur tous supports

CYNER J





DEPUIS L'AN DERNIER, LES SIMULATIONS D'HÉLICOPTÈRES TIENNENT LE HAUT DU PAVÉ. APRÈS LES MAGNIFIQUES COMANCHE 3 DE NOVALOGIC ET LONGBOW II D'ELECTRONIC ARTS, C'EST AU TOUR DE MINDSCAPE DE S'Y COLLER. UN ÉDITEUR QUI N'ÉTAIT PAS JUSQU'ALORS CONNU POUR SES SIMULATIONS DE VOL MAIS CELA POURRAIT BIEN CHANGER TANT AVEC TEAM APACHE QU'AVEC LE TRÈS ATTENDU SU-27 FLANKER 2.0.

Team Apache

Team Apache (prononcer Tim Apatchiii) ne va pas manquer de se poser en concurrent direct de Apache Longbow. Pourtant, il vise un plus large public en allégeant au maximum le modèle de vol sans tomber pour autant dans les excès d'un F22 Raptor. Il y a aussi le fait qu'il ne propose qu'un seul hélico, alors que Longbow II nous mettait aux commandes de trois voilures tournantes très différentes : un hélico de reconnaissance, un de transport et l'Apache Longbow, le dernier cri de la gamme amérindienne.

Modèle de vol et réalisme

Brian Walker, qui fut chargé de la production de Team, n'est rien d'autre qu'un ancien pilote d'Apache (il servit notamment pendant l'opération Desert Storm). Son but était tout autant de nous offrir une simulation de vol d'un niveau très correct mais surtout de tenter de représenter ce que pouvait être sur un champ de bataille un travail d'équipe (d'où le Team). Contrairement à la concurrence, il a choisi la version de l'appareil qu'il connaissait le mieux, l'Apache "simple", et non l'Apache Longbow sur lequel il n'a jamais volé.
L'hélicoptère pourra subir de multiples dégâts tant dans sa carcasse que dans ses systèmes électroniques. C'est ici que l'on peut se rendre compte de la bonne modélisation de l'engin : l'Apache a une telle résistance, que les pilotes ont une bonne chance de survivre à une chute libre de 25 mètres. Le modèle proposé ne fait pas exception au réalisme de l'ensemble et tous les systèmes de sécurité (doubles commandes hydrauliques, doublage de l'habitacle en Kevlar, haute résistance de la verrière à l'impact) trouveront ici un équivalent virtuel facilement vérifiable.

Effets graphiques

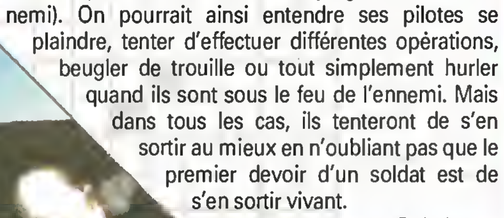
Chaque nouvelle simulation voit arriver avec elle son cortège d'effets graphiques. Team Apache ne fait pas

GENRE	SIMULATION DE VOL/ARCADE
ÉDITEUR	MINDSCAPE
DÉVELOPPEUR	SIMIS
SORTIE PRÉVUE	JUILLET





exception à la règle. Le premier effet saisissant est certainement la visualisation du souffle des pales sur le sol (l'herbe est brassée par la soufflante). Puis, quand on tire un premier missile lasero-guidé, on s'aperçoit que les représentations des fumées sont à couper le souffle. Mieux encore, lorsque le pilote active la visualisation de nuit, avec l'intensificateur de lumière, il place le joueur devant une image très réaliste avec un champ de vision restreint, les différents niveaux de réflexion des véhicules et le contraint à une cécité passagère lors d'un tir de missiles ou une explosion. Ce dernier mode de vue est tout simplement... éblouissant et surpasse de très loin tout ce que l'on a vu jusqu'alors. Le moteur graphique qui fait tourner est une version de celui qui fera voler Flying Nightmare II et qui permet, entre autres, de gérer des sources de lumière et d'ombrage en temps réel tout en offrant une grande fluidité.



Terrains et campagnes

Les terrains de Team Apache sont somme toute de facture classique, les textures utilisées ont néanmoins été dessinées avec grand soin, représentant les différents obstacles naturels, comme les arbres, les clairières, les chemins ou les routes. Bien entendu , la ligne de tir est aussi remarquablement prise en compte. Cerise sur le gâteau, des villes avec des buildings et des bâtiments tous différents parsèment les cartes du jeu. La taille de ces cartes est assez imposante ; on pourra même jouer à cache-cache avec l'ennemi en se dissimulant derrière les bâtiments, faire une pause café ou sortir la table de pique-nique en se posant sur un gratte ciel.
Dans les campagnes dynamiques, l'un des côtés les plus attrayants sera sans doute la gestion du personnel et des équipements. En effet, entre chaque mission, la totalité ou une partie de l'avionique et de la mécanique d'un Apache pourront être endommagées. Et plutôt que de voir un nouvel hélico mis à votre disposition dès le lendemain, comme par magie et au mépris du budget alloué par le Congrès, vous devrez utiliser vos talents d'intendant avec moins de largesses et parfois choisir de partir avec des équipes disposant de moins d'appareils.

Ambiance

L'ambiance sonore et visuelle de Team Apache semble avoir profité du plus grand soin des développeurs. Par exemple, le survol d'une grosse agglomération tenue par des escadrons ennemis équivaut au survol de Bagdad par des avions yankees : les tirs de traçantes fusant de multiples véhicules antiaériens des gars d'en face remplissent la nuit, et les exclamations de surprise de vos compagnons de route renforcent encore l'aspect réaliste de la chose. De ce côte-là, au moins, Team Apache s'annonce comme une réussite.

Nos copains les pilotes.. un travail d'équipe

Les hommes sont un peu gérés comme des personnages de jeux de rôles. Chacun d'eux possède en effet des traits de personnalité et des compétences dans des domaines aussi variés que l'acuité visuelle, le pouvoir de repérage, le courage et, bien sûr, le talent de pilote. Chaque mission réussie, où l'on aura donc sauvé sa peau, sera l'occasion de gagner en "expérience". Système classique mais bien rarement proposé dans ce genre de jeu.
Dans une campagne, il faudra attribuer à chaque appareil envoyé à la baston un pilote et un tireur, certaines combinaisons marchant plus que d'autres en fonction des humeurs, un peu comme dans la vraie vie quoi.
Le jeu, loin d'être dirigiste, propose aussi de créer et de composer des formations de patrouille ou d'assaut. Ceci est réalisé d'une façon très visuelle grâce à un simple drag and drop d'hélico (c'est fou ce que les souris peuvent transporter de nos jours) sur une carte quadrillée. Il pourra expérimenter ces formations dans des missions d'entraînement avant de les sauver pour les imposer par la suite aux pilotes dans une situation de combat réel.
L'aspect humain étant également pris en compte, il joue largement sur le niveau de l'intelligence artificielle alliée (en fait je n'ai pas eu assez d'adversaires volants dans la bêta testée pour avoir l'occasion de jauger celle de l'ennemi). On pourrait ainsi entendre ses pilotes se plaindre, tenter d'effectuer différentes opérations, beugler de trouille ou tout simplement hurler quand ils sont sous le feu de l'ennemi. Mais dans tous les cas, ils tenteront de s'en sortir au mieux en n'oubliant pas que le premier devoir d'un soldat est de s'en sortir vivant.

Bob Arctor









Preview

ACTION/AVENTURE
PC CD-ROM
EDITEUR INFOGRAMES
DÉV. HÉLIOVISION PRODUCTIONS
SORTIE PRÉVUE JUIN



▲ Du piège de donjon comme on les aime.



Hexplore



▲ L'action se déroule aussi bien en intérieurs qu'en extérieurs.

Dans l'ancien temps des jeux, existait un nom commençant par G et finissant par T. Entre ces deux lettres se trouvaient le A et le E, mais c'était sans compter sur le U, le L, le N et encore le T. Gauntlet, donc. Et, en ces temps anciens, ce nom était prononcé avec respect et à voix basse dans des endroits de débauche, considérés à l'époque comme la cause principale de satanisation de la jeunesse. Gauntlet était un jeu d'action vu de haut, dans lequel on dirigeait des persos un peu vieux et tout droit sortis d'un roman d'heroic-fantasy bouffé par les mites. Il y avait un magicien, un guerrier, un archer et un aventurier. Ces quatre braves exploraient des donjons pas frais, à la recherche de vieux fantômes et autres coffres moisis, afin de devenir riches et puissants. Eh bien Hexplore, c'est une sorte de retour aux sources, de cure





▲ Dans les villages, il sera possible de discuter avec tous les villageois. Idéal pour glaner des infos !



▲ Chaque personnage tué permet de gagner de l'expérience. Tous vos persos doivent avoir atteint un certain niveau (imposé) avant de changer de stage.

de jouvence, de "biactol"s régénérateur. D'ailleurs, il y a bien longtemps, avant que de sombres histoires de droit ne viennent tout gâcher, le premier nom d'Hexplore était tout simplement Gauntlet. C'est pour vous dire...

Histoire de dire

L'action se déroule en l'an 1000, alors qu'une confrérie super secrète est à la recherche du jardin d'Eden. Outre la très grande qualité de ses pommiers, ce jardin est également censé renfermer le Livre de la Connaissance divine. En plus de proposer des recettes inédites et une très bonne rubrique Astrologie, il apporte à son possesseur un pouvoir énorme. Autant dire que si les affreux tombent dessus, les lendemains risquent de ne pas beaucoup chanter. Heureusement, tout le monde n'est pas aussi avide de puissance, car un gentil souverain a décidé d'envoyer une équipe récupérer le bouquin. Pas pour lui, hein, juste pour éviter qu'il tombe dans de sales mains. Bien que vous commenciez le jeu tout seul, vous devrez rapidement composer une équipe de quatre gueux. Pour ce faire, vous devrez prendre un perso appartenant à chaque caste (guerrier, mago et archer, bis repetita), et pourrez également choisir ce dernier et en changer en fonction de vos rencontres. Des dialogues succincts vous permettront de faire votre sélection, de même que glaner quelques informations concernant un trésor caché ou une entrée secrète.

▲Vous retrouverez les monstres de Gauntlet.

HEXPLORE





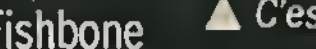
▲ Le mago possède des sorts puissants, mais il encaisse plutôt mal les agressions.

Un moteur tout neuf

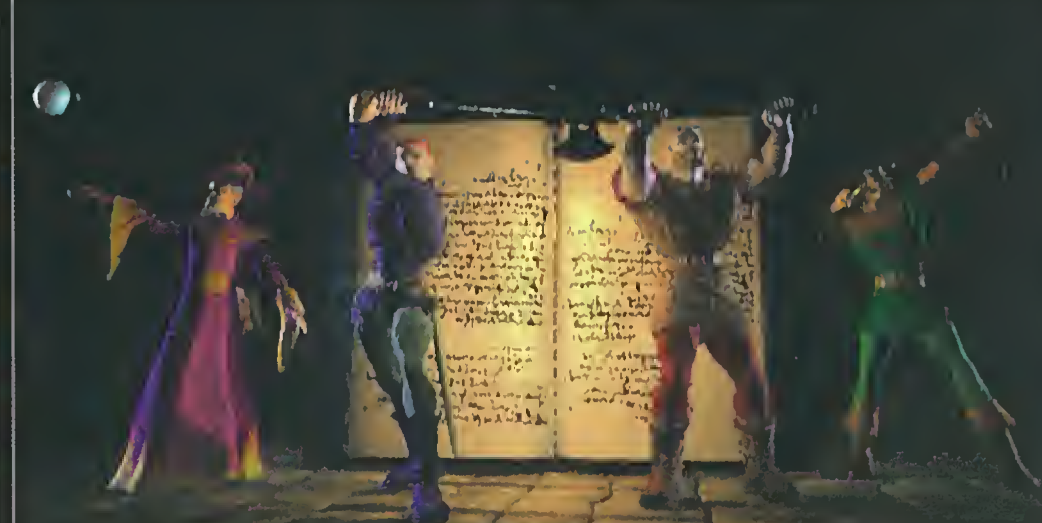
Si l'ancien Gauntlet ne connaissait que deux dimensions, Hexplore est entièrement en 3D. Voxiso/3D - c'est le petit nom du moteur - n'exige aucune carte d'accélération et pour cause, puisqu'il s'agit de Voxel. Du coup, vous pourrez effectuer des rotations à 360°, et cela fait d'ailleurs partie intégrante du gameplay. Justement, puisqu'on y est, parlons-en un chouille. Tout d'abord, sachez que le jeu se contrôle entièrement à la souris, et que la prise en main est donc d'une simplicité extrême. Outre le fait de bousiller tout ce qui bouge (grâce aux armes et aux sorts que vous aurez trouvés en chemin, huit par perso), et d'éviter de nombreux pièges (boules de feu, trappes et flèches), il faudra de temps à autre réfléchir quelque peu. Pas beaucoup, on est loin de Myst, mais un peu quand même. En fait, vous pourrez séparer votre équipe et envoyer les héros à des endroits totalement différents de la carte. Comme ces derniers possèdent des aptitudes particulières et que certaines énigmes ne peuvent être résolues que par une caste précise (seul un sorcier peut déchiffrer un message, ou encore seul un guerrier est capable de bouger cette grosse pierre, for example), vous voyez le genre de subtilité qu'il vous faudra assimiler. Cette caractéristique de séparation permettra également de jouer en réseau, en collaboration uniquement, car le deathmatch n'est pas prévu au programme. On verra le mois prochain si Hexplore réussira à nous faire oublier nos dantesques parties de Gauntlet, de l'ancien temps d'avant. En tous cas, il semble en posséder les atouts.

Fishbone

▲ C'est en voxel, et ça tourne dans tous les sens.









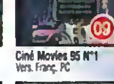
Vous pensez multimédia, bienvenue au Club !

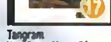
La solution pour acheter moins cher vos CD-ROM, CD-I et Jeux pour Consoles



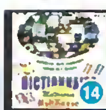
Atlas Européen – Vers. Franç. PC (1)
The Reap – Vers. Franç. PC (2)
Postal – Not. Franç. PC (3)
I Have no Mouth – Vers. Franç. PC (4)
Time Gate, le Secret des Templiers – Vers. Franç. Mac et PC (5)
Football Manager 3 – Vers. Franç. PC (6)









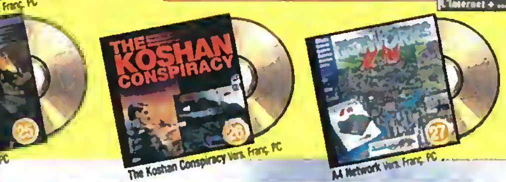


07 L'Œil Magique – Vers. Franç. PC
08 Radio FM – Vers. Franç. PC
09 Ciné Movies 95 N°1 – Vers. Franç. PC
10 Le Monde de Pasteur – Vers. Franç. PC
11 Mitterrand 1916-1996 – Vers. Franç. PC
12 Egypte – Vers. Franç. PC
13 Ramsès – Vers. Franç. Mac et PC
14 Dictionnaire Vivant Multil. – Vers. Franç. Mac et PC
15 Crea Vitro Kit – Vers. Franç. PC
16 Print Master – Vers. Franç. PC
17 Tangram – Vers. Franç. Mac et PC
18 Blue Ice – Not. Franç. PC
19 Space Ship Warlock – Vers. Franç. Mac et PC
20 Stone Keep – Vers. Franç. PC
21 The Perfect General – Vers. Franç. PC
22 Cyberspeed – Vers. Franç. PC

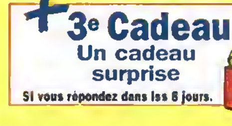
OFFRE EXCEPTIONNELLE



Alone in the Dark 2 – Vers. Franç. PC (23)
Prisoner of Ice – Vers. Franç. PC (24)
Trucks! – Vers. Franç. PC (25)
The Koshan Conspiracy – Vers. Franç. PC (26)
A4 Network – Vers. Franç. PC (27)

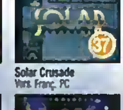
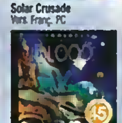
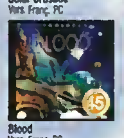






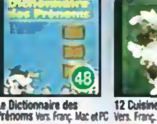
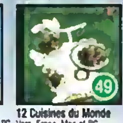
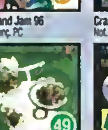
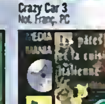
Offre valable jusqu'au 31/12/98



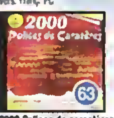












28 Net Zone – Not. Franç. Mac et PC
29 Alien Virus – Vers. Franç. PC
30 Isis – Vers. Franç. Mac et PC
31 Crusade – Vers. Franç. PC
32 Mean 18 – Not. Franç. PC
33 Chaos Control – Vers. Franç. PC
34 The Hive – Not. Franç. PC
35 Space Quest 6 – Vers. Franç. PC
36 Earth Siege 2 – Vers. Franç. PC
37 Solar Crusade – Vers. Franç. PC
38 Turrican 2 – Not. Franç. PC
39 Alien Trilogy – Vers. Franç. PC
40 Conquest of the New World – Vers. Franç. PC
41 Slam and Jam 96 – Vers. Franç. PC
42 Crazy Car 3 – Not. Franç. PC
43 X Men – Vers. Franç. PC
44 Big Bug Bang – Vers. Franç. PC
45 Blood – Vers. Franç. PC
46 Warwind – Vers. Franç. PC
47 Neurotonic Futura – Vers. Franç. PC
48 Le Dictionnaire des Prénoms – Vers. Franç. Mac et PC
49 12 Cuisines du Monde – Vers. Franç. Mac et PC
50 Les Pâtes et la Cuisine Italienne – Vers. Franç. PC
51 Diplômes et Certificats – Vers. Franç. PC
52 La Gym – Vers. Franç. PC
53 Mega Family – Vers. Franç. PC
54 Cyber Factory N°1 – Vers. Franç. PC
55 Kit Internet – Vers. Franç. PC
56 Virtuellement Vôtre – Vers. Franç. Mac et PC
57 Le Code de la Route – Vers. Franç. PC
58 Diététic – Vers. Franç. PC
59 Généalogie – Vers. Franç. PC
60 Pliages Magiques – Vers. Franç. PC
61 8250 Cliparts – Vers. Franç. Mac et PC
62 2400 Photos – Vers. Franç. Mac et PC
63 2000 Polices de caractères – Vers. Franç. Mac et PC

3700 titres disponibles sur catalogue

Art & Musique · Culture · Education · Eveil · Jeux · Loisirs · Professionnel · Science & Nature

Pour en savoir plus sur le Club :



Profitez de cette offre et bénéficiez de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia

- **Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.**
- **Un Catalogue de 132 pages couleur** chaque trimestre : des titres, des infos, des nouveautés...
- **Des CD-ROM Gratuits,** en accumulant des points cadeau !
- **Un choix exceptionnel** constamment réactualisé : 3700 titres présentés dans notre catalogue.
- **Toute la production multimédia française** + tous les "Best Sellers" américains !
- **Une garantie d'économie :** chaque CD-ROM acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix non adhérent), donne droit à une **réduction supplémentaire jusqu'à -10 %** sur un second CD-ROM.
- **Une livraison encore plus rapide** en commandant par **téléphone,** par **Internet** ou par **Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.**
- En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 CD-ROM au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.

Multimédia Concept International - RCS Roubaix-Tourcoing B 413 579 129 - SNC au capital de 100.000 F - 245 Rue Jean Jaurès 59491 Villeneuve d'Ascq - Tél : 0.836.670.505

BON D'ESSAI GRATUIT

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Voici le (les) CD-ROM que je choisis :
1er N°
2e N°
3e N°
4e N°
5e N°



Je possède un ☐ Mac ☐ PC
Je possède un modem : ☐ Oui ☐ Non

Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans règlement ni signature. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou raturé. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31/12/98. Photos non contractuelles.

Envoyez-moi le(les) CD-ROM dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mes 3 cadeaux gratuits. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue CD-ROM Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 CD-ROM au moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire recevoir cette sélection, je n'aurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre CD-ROM ou pas de CD-ROM du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon CD-ROM Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

- ☐ **Je choisis 1 CD-ROM, je joins mon règlement de 88,90 F** (49 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 2 CD-ROM, je joins mon règlement de 137,90 F** (98 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 3 CD-ROM, je joins mon règlement de 186,90 F** (147 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 4 CD-ROM, je joins mon règlement de 235,90 F** (196 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ **Je choisis 5 CD-ROM, je joins mon règlement de 284,90 F** (245 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20F

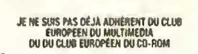
Supplément de frais de port : Belgique, Suisse et Luxembourg : 35 F. Dom Tom : 60 F. Autres pays : nous consulter

1121
JK0598

JE NE SUIS PAS DÉJA ADHÉRENT DU CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA OU DU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM

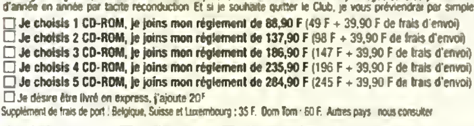
Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia
☐ CB N° ________ Expire le ____
☐ Avec ma Carte "4 Étoiles" N° ________

Date ________



Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur.

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.
Nom ________ Prénom ________
Né(e) le ________ Tél ________
Adresse ________
Code Postal ________ Ville ________



Conformément à la loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse sus-mentionnée.

BETA VERSION



BON. PAR TOUS LES POUVOIRS QUI M'ONT ÉTÉ CONFÉRÉS PAR MOI-MÊME, JE DÉCLARE L'AN 1998 ANNÉE INTERNATIONALE DES ADD-ON DE JEUX BIENS, HOP ! COMME ÇA, PARCE QUE J'AI ENVIE ET QU'IL EST 6 HEURES DU MATIN. LE MOIS DERNIER, LE MONDE ENTIER OU PRESQUE AVAIT ÉTÉ ÉBERLUÉ PAR LA SORTIE DU TRÈS EXTRAORDINAIRE PACK NITRO RIDERS POUR INTERSTATE 76. CE MOIS-CI, C'EST EN TOUTE SIMPLICITÉ QUE L'EXTENSION DE TOTAL ANNIHILATION, MEILLEUR JEU DE STRATÉGIE TEMPS RÉEL DE L'ANNÉE 1997, NOUS ARRIVE EN PLEINE POIRE. CORE CONTINGENCY (BAPTISÉ CONTRE-ATTAQUE EN VF, IL VA FALLOIR QUE JE M'HABITUE), AU PREMIER COUP D'ŒIL, SEMBLE ÊTRE À LA HAUTEUR DE TOUS NOS ESPOIRS ET AU MOINS À LA HAUTEUR DE CEUX DES GARS DE CHEZ CAVEDOG.



◀ *Les pieds dans l'eau. C'est ainsi que vous commencerez la campagne Core, propre et sans odeur.*

Total Annihilation



Contre-Attaque

Contrairement à nombre d'autres produits, le devenir de Total Annihilation n'a pas été laissé en friche (comme Red Alert), ou au bon soin de l'imaginaire des joueurs (comme Dark Reign). Non, les gars de Cavedog ont su astucieusement prolonger sa durée de vie, déjà promise à un grand destin au vu de son gameplay extraordinaire, en ne laissant pas tomber le fanatique un seul mois. En effet, quelques semaines après sa sortie, les nouvelles unités commencèrent à apparaître sur Internet au rythme d'une par semaine. Quelques mois de plus et ce furent des patches et l'éditeur de cartes.

Contre-Attaque contiendra bien entendu toutes ces mises à jour, cartes et unités officielles que Cavedog a bien gentiment mises à notre disposition, mais aussi plein de nouvelles choses indispensables à l'amateur éclairé, jusqu'à porter le nombre d'unités différentes cumulées de Total Annihilation au chiffre pantagruélique de 225. Qui dit mieux ?

Le background de Contre-Attaque nous apprend que le Core a finalement perdu sa bataille quadri-millénaire contre ces lopettes de l'Arm. Bien entendu, les hauts fonctionnaires du Core, toujours plus malins que les



◀ *Toute la famille d'Hovercrafts réunie sur un lac d'acide : le papa, la maman, le cousin germain, pfff il est tard.*

MACHINE	PC CD-ROM
GENRE	STRATÉGIE, ADD-ON
ÉDITEUR	GT INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR	CAVEDOG
SORTIE PRÉVUE	JUILLET



▲ Mes copains les champignons flottants. Leur utilité n'est pas prouvée, sauf en cas d'aérophagie.

La jungle, ses arbres, ses lions, les mystères de l'Afrique. ▼



Nouveau venu, le concept de la rivière, trop peu profonde pour se camoufler, trop haute pour y construire quoi que ce soit. ▼



D'une certaine façon, rien n'a fondamentalement changé. ▼



autres, ont dissimulé un Commandeur dans un coin paumé de la galaxie. Celui-ci ne va rien faire de moins que reconstruire toutes les hordes du Core pour notre plus grand plaisir (et puis aussi parce que se battre contre soi-même, c'est un minimum lourd). Parallèlement à cette histoire d'héritage exempte de droits de succession, une rumeur comme quoi un méga-robot d'une puissance inégalée existerait sur une planète cachée commence à se répandre et à intéresser grandement les deux camps qui cherchent à se l'approprier pour renverser le cours de la guerre.

Éditeur de niveaux

Le premier cadeau surprise de Contre-Attaque est l'éditeur de cartes. Malheureusement, celui présent dans la version commercialisée du jeu n'était pas inclus dans la bêta que nous avons reçue de GT Interactive. Cependant, ce dernier sera une copie quasi conforme de l'éditeur que l'on peut trouver sur Internet en accès libre avec quelques améliorations dans l'interface ainsi que dans les menus. Pour mémoire, rappelons que l'une des différences majeures entre cet éditeur et ceux moins "officiels" que l'on peut trouver sur Internet est que celui de Cavedog ne permet pas de créer nos propres sprites et paysages, il se contente de piocher dans des bibliothèques de ressources graphiques. Bon, on aurait souhaité un petit effort de ce côté-là mais il se rattrape par sa simplicité de mise en œuvre, et surtout par son aspect copier-coller (par blocs de paysages entiers) . Toujours est-il que nous allons enfin pouvoir bidouiller des paramètres aussi divers que la vitesse du vent, la gravité ambiante ou la solarisation, mais aussi bidouiller la profondeur de l'eau, créer des zones infranchissables ou encore faire apparaître les chutes de météores, les tremblements de terre ou les tempêtes.

Tout Core plongé dans un liquide

Mais la véritable innovation de Core Contengency est la partie sous-marine de l'affaire. En effet, plus question de se battre uniquement sur les flots. Vous devrez, pour gagner dans Contre-Attaque, devenir un véritable tacticien des fonds marin avec tout ce que cela comporte de cortèges d'embarras divers. On le sait, les aficionados de TA ne sont pas des amateurs de cartes marines, loin s'en faut. Mais cette fois, il semblerait que Chris Taylor ait voulu leur imposer un certain challenge en leur offrant non seulement tout ce qu'il faut pour établir une base par 100 mètres de fond, mais aussi en jetant à la baille les quatre premières missions de la campagne Core. Le challenge est dur, on y perd ses marques, et l'ordinateur se marre en vous massacrant au niveau le plus facile.

Nouvelles unités

Contre-Attaque offre au joueur soixante-quinze nouvelles unités. En voici quelques-unes qui sortent du lot.

Des mines, en veux-tu en voilà

Le poseur de mines est sans doute l'une des unités qui seront les plus utilisées, contre l'ordinateur tout du moins. Ce véhicule n'est en fait qu'une unité de construction qui permet de fabriquer différentes sortes de mines.



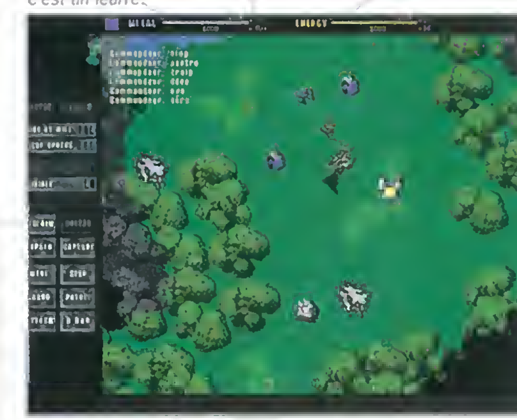
Des pics infranchissables, remparts idéals aux tirs de canons. ▼

Nos amis les scorpions qui nous détruisent un commander au mieux de sa forme en trois coups de queue (bon ouaip). ▼

▲La nouvelle esthétique de TA : des îles séparées par des nuées infranchissables, sauf pour les unités aériennes.



▲ 1 commander, 2 commanders, 3 commanders. Non, non, ce n'est pas un bug, c'est un leurre.



Leurs effets et les types de dégâts varieront de la simple explosion bête et méchante au big blast thermonucléaire. Toutes ces mines sont dissimulables avec la fonction "Hide" mais pour un minimum de points d'énergie dépensés, bien heureusement.

Une nouvelle armée : les Hovercrafts

Un nouveau corps d'armée fait son apparition : les Hovercrafts. Ces véhicules, tous amphibies, se déplaçant assez rapidement, constituent une nouvelle sorte de troupe à eux tous seuls. Ils sont déclinés de la même façon que les autres groupes (transport, construction, lance-missiles, etc.). L'avantage principal de ces toutes nouvelles unités est qu'on peut les déplacer et les déployer très facilement sur les cartes à hygronométrie mixte (enfin bon, les marais quoi).

Radar de visée

L'une des unités les plus incroyables est le radar de visée. Il offre une capacité très attendue par les joueurs, leur épargnant une ubiquité pénible sur la durée. En construisant cette unité, vous donnerez à toutes vos armées la capacité de faire feu automatiquement sur des bips radars. En résumé, vous n'aurez même plus à cliquer vous-même sur la petite carte pour détruire une cible, vos subordonnés s'en chargeront : vos canons à plasma s'orienteront vers l'ennemi comme des grands, au risque de vous ruiner en énergie. Mine de rien, cette unité, couplée avec des radars puissants, décuple votre force de feu et risque de mettre plein de stratégies préconçues en l'air. En fait, on pourrait se demander si l'existence de cette unité ne changera pas le gameplay du tout au tout.

De nouveaux copains

Contre-Attaque ne vous laissera pas entre robots. Vous allez enfin, oh joie !, détruire des formes biologiques. Mais bon, que les détracteurs du politicaly correct ne crient pas victoire pour autant : les deux races natives ne seront pas des formes humaines, ni même des mammifères, mais bien des serpents de mer vous vomissant du feu à la tronche et des scorpions d'une dangerosité incroyable.

Nouveaux trucs nouveaux

Au passage, on remarque quelques petites améliorations sur le moteur de jeu (certaines d'entre elles avaient déjà été apportées par le dernier patch) : tout d'abord, sur l'écran de lancement multiplayer, des barres bien



▲ On retrouvera aussi les unités pêchées sur le Net.

grosses indiquant la progression de tous les adversaires dans le chargement du jeu. Petite nouveauté aussi, vous pourrez visualiser les emplacements des futures constructions des autres unités d'ingénierie, ce qui veut dire que vous ne risquerez plus de bâtir des doublons sur un emplacement déjà visé par une unité un peu plus lente. Tiens, d'ailleurs, en parlant usines et machines-outils, il est désormais possible, par un simple shift-click de la souris, de commander à un bâtiment de construction les unités par groupes de cinq. C'est rapide, ça satisfera les plus bourrins d'entre nous et en plus, ça prolonge la durée de vie du bouton gauche de la souris.
D'après Cavedog, l'Intelligence Artificielle a elle aussi été améliorée. L'ordinateur saurait mieux gérer les nouvelles unités et les missiles ; de plus, elle ne devrait plus avoir cette petite tendance à bâtir des véhicules ou des constructions pas vraiment utiles.

■ Missions

Bien entendu, Core Contingency (décidément, je m'y fais pas) n'obligera pas les joueurs à endosser le côté Core à tout prix : deux campagnes mèneront les deux camps tout au long de deux séries de douze missions chacune. Une vingt-cinquième mission est disponible avec le fameux Krogoth, un robot commander dont le nom époustouflant ne finira décidément jamais de me faire rire. Le Krogoth s'annonce comme un véritable homme-orchestre muni d'antiaériens, de missiles sol-sol, de multiples armes laser en veux-tu en voila. En résumé, l'adversaire rêvé pour des soirées ultraviolentes et cruelles. Pour le moment, il est impossible de savoir si cette unité pourra réellement être utilisée en réseau. Mais on sait les joueurs de TA très bricoleurs.

■ Nouvelles cartes, nouveaux mondes

Bien entendu, les amateurs de jeux réseau ne seront pas lésés : on trouve pas moins d'une trentaine de nouvelles cartes de bonne taille (nécessitant au minimum 32 mégas de Ram, bien souvent 64) dans six nouveaux mondes (Acide, Cristal, Urbain, Jungle, etc.). Chacun de ces mondes aura des caractéristiques dynamiques propres. Par exemple, l'eau dans le monde Acide, provoquera des dégâts aux unités, et on trouvera quelques objets animés comme une espèce de champignon flottant dans l'air.

■ En résumé

Contre-Attaque/Core Contingency a tout ce qu'il faut pour être l'un des meilleurs add-on de l'année. A vue de nez, il possède tous les attraits pour minimiser ce qu'il convient d'appeler le "syndrome Starcraft". Cependant, quelques doutes subsistent tant au niveau de la balance du jeu que pour la grande difficulté de la campagne (ou il n'est pas rare de se faire exploser par l'ordinateur en mode moyen). En ce qui concerne le déséquilibre dans le jeu que peut occasionner le radar de visée automatique, seul l'avenir pourra nous dire ce qu'il en est. Dans tous les cas, j'attends la version définitive avec une rare impatience.

Bob Arctor





STRATÉGIE TOUR PAR TOUR
PC CD-ROM
ÉDITEUR MINDSCAPE
DÉV. MINDSCAPE
SORTIE PRÉVUE JUILLET





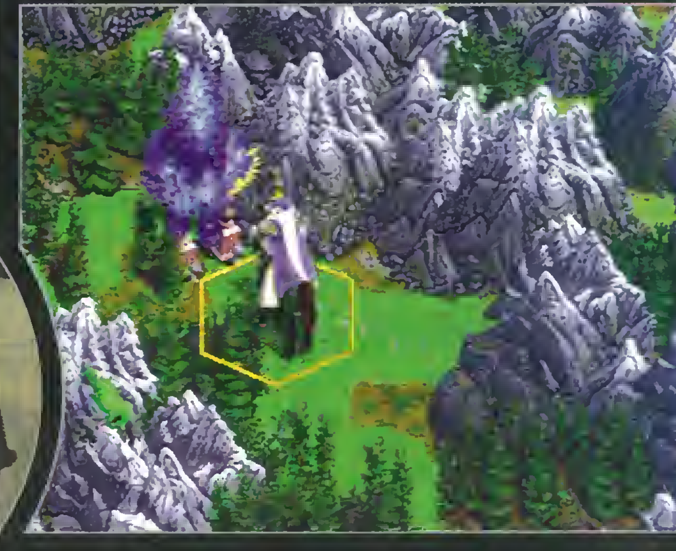
Sword of Heroes

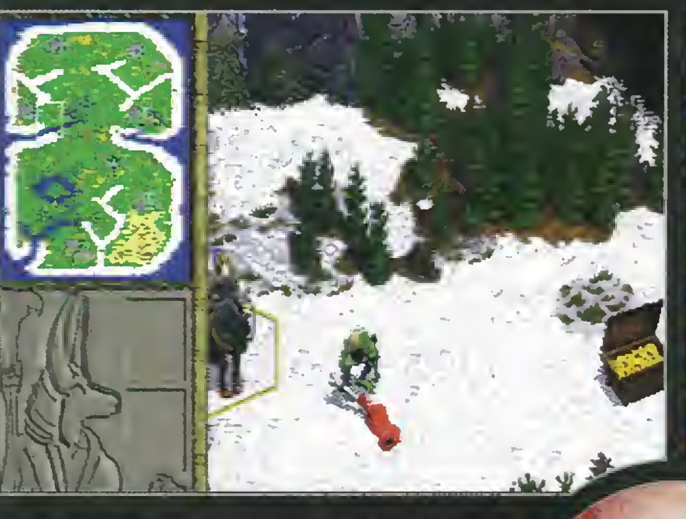


Baguenaudant dans la rédaction toute bruissante des parfums du printemps, le testeur, la truffe collée à la moquette, prit comme par magie la direction du meuble métallique, corne d'abondance où sont habituellement déposés les tests en attente. Notre ami de trente ans, Mindscape, venait effectivement d'envoyer à la rédac' une pleine brouette de ses futures créations. Au milieu des multiples wargames qui font la délectation de Sir Bob Arctor, j'extirpai un candidat au nom engageant : Sword of Heroes. La preview pouvait démarrer.

Comme d'hab', ami lecteur, le package preview se présente dans sa dualité formelle : le dossier de presse, que nous appellerons "fantasme" et une version alpha du jeu que nous intitulerons "dure réalité".

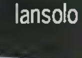
Sword of Heroes est donc un jeu de stratégie médiéval-fantastique au tour par tour avec des éléments de jeu de rôles





et des ingrédients militaires et économiques. Le joueur débute en héritier légitime du trône impérial avec le contrôle d'une ville et une armée unique. Le but est de découvrir et de contrôler le continent par le fer ou grâce à des alliances avec les entités ennemies. Pour y parvenir, le parfait petit stratège doit exploiter des ressources, construire des villes, des forces militaires et vaincre des monstres mystiques, pas moins. Sachez en outre, rôlistes pratiquants ou repentis, que dans Sword of Heroes, vous pourrez incarner des héros originaux : mage égyptien, explorateur médiéval islamique, éclésiaste maya, chevalier oriental, paladin médiéval, commando nordique (probablement le futur personnage du colonel Kerensky). Bref, les combats se dérouleront sur des champs de bataille gigantesques et vous pourrez personnaliser vos unités en les équipant et en les entraînant. Évidemment, elles seront de plus en plus performantes grâce à l'expérience acquise lors des bastons. Enfin, un éditeur de scénarios offrira aux plus accros des joueurs la possibilité de créer leurs propres cartes. Sans oublier l'option de jeu multijoueur à quatre en réseau local et sur Internet. Voilà pour l'aspect "dossier de presse", et, surnageant dans les flots de bave déclenchés par les sus-mentionnées caractéristiques, je me suis empressé d'installer la version alpha pour satisfaire mes plus bas instincts ludiques. C'est certain, Sword of Heroes s'avère déjà somptueux. Tous les graphs sont en haute résolution et bourrés de petits détails et animations. Les caractéristiques annoncées sont pour la plupart implémentées, mais, mais... le jeu est d'une lenteur insoutenable (pas la peine d'y jouer sur P90, comme c'est indiqué dans la doc.). Alors, de deux choses l'une : ou bien Mindscape arrive à optimiser Sword of Heroes et les amateurs du genre vont mourir de bonheur dans leurs poulaines (une sorte de Heroes of Might and Magic 2 en deux fois plus beau), ou bien - et loin de moi l'envie de porter la poisse à SOH - Mindscape en reste là et Sword of Heroes ira rejoindre le bataillon des erzatz daubiques comme le très raté Lords of Magic. O Seigneur, indique le chemin de la rédemption à tes enfants qui ont péché par le Basic interprété ! Amen.

Iansolo





Preview

FOUTEBOL MONDIAL
PC CD-ROM
EDITEUR EIDOS
DÉV. SILICON DREAMS
SORTIE PRÉVUE JUIN





World League Soccer'98

Bon, une preview de foot de plus. Si je compte bien, ça m'en fait trois en deux mois. Avec les retards prévus, ça fait trois jeux de foot à tester pour le numéro du mois de juin. Commence à en avoir marre de commenter des photos et des versions inachevées moi, je voudrais jouer un peu. Remarquez, les previews des jeux de foot, c'est un peu comme la présentation des équipes avant le match (si si si, vous savez, le petit bout de programme qui sert à caser un écran de pub supplémentaire avant la retransmission), les chips en moins : mois après mois, on voit les concurrents, on jauge leur détermination, on compte le nombre d'équipes, on compare les mérites respectifs des clampins cramponnés qui ont été motion-capturés, tout ça, quoi. Du coup, je vous livre la fiche signalétique de World League Soccer '98 : 109 équipes de dix pays différents, 30 images/seconde, son Dolby Pro Logic Surround (eh eh, ils vont être contents de partager mon bureau Casque Noir et Moulinex...) et une Motion Capture de Les Ferdinand (c'est son nom, ça se prononce "laisse" mais je vous déconseille de l'attacher, ils sont d'un susceptible ces joueurs anglais...). La version que j'ai entre les mains, bien que pas finie du tout, gère les cartes accélératrices 3D et propose une installation 3Dfx ou Direct3D, mais quant à savoir s'il faudra un Pentium 8 ou 200 MHz, je vais attendre de le voir tourner à une vitesse décente avant de me prononcer. Si tout se passe bien, rendez-vous le mois prochain pour le test.

Ivan Le Fou, en direct du Grand Square



▲ Bon, vous voyez pas, mais dans l'image suivante, le gars, il lui shoote la tête et y a des morceaux partout. Si si...



▲ Meuh non, ils sont pas microcéphales, ce sont juste des joueurs de foot, c'est la loi de l'évolution : gros mollets, chtite tronche.



Preview

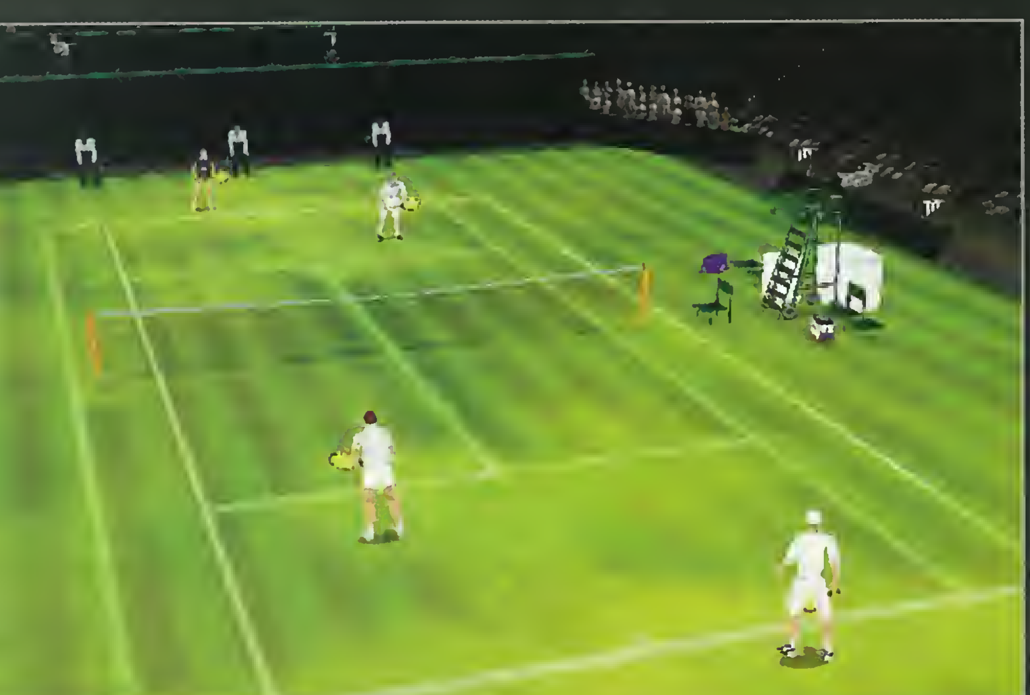
SIMULATION DE TENNIS
PC CD - ROM
ÉDITEUR BLUE BYTE
DÉVELOPPEUR BLUE BYTE
SORTIE PRÉVUE JUIN





▲ Ne vous laissez pas abuser par la beauté du graphisme. La série des Great Courts est surtout réputée pour la qualité de son gameplay.

Great Cou



▲ Fini la rigole : classement ATP au 3/4/98 : Rios (Marcelo), Sampras, Korda, Rafter, Rusedski, Kafelnikov, Corretja, Bjorkman, Krajicek, Kuerten. Mais où sont passées mes idoles d'antan ?

C'est du grand Blue Byte qui nous revient avec ce Great Courts III. Souvenez-vous, Great Courts II, c'était eux. Une des seules simulations de tennis décentes que nous ayons eue sur micro. Ça doit bien remonter à deux trois millénaires, minimum. Ouais, ça doit pas être tout jeune vu que je me souviens que la dernière fois que j'y ai joué, c'était sur Super Nintendo. Mffff, une Super Nintendo, hoho, on jouait sur de ces trucs à l'époque quand même... Quoi qu'il en soit, le p'tit père Great Courts ne va pas se contenter de nous titiller la fibre nostalgique. C'est que le gaillard en a dans le short. Oh que oui ! De quoi faire se retourner McEnroe, Borg, Vilas et Connors dans leurs chaussettes. Quoi ? Comment ? C'est plus comme ça que vous les appelez les champions de tennis aujourd'hui, vous, les jeunes ? Ah oui, j'me souviens maintenant, c'est Sampras, Agassi (qu'est-ce qu'il est agaçant çui-ci) et Bruguera... Non ? Non plus ? Zut,





▲ Comme tout bon soft de tennis qui se respecte, GC III proposera plusieurs modes d'entraînement avec des adversaires différents et une machine à lancer les balles.



▲ *Oooh flûte, j'me suis encore pété un ongle.*

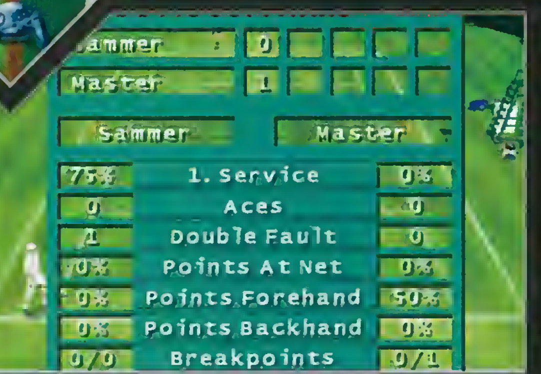


▲ *La config requise pour profiter pleinement de GC III se situe au niveau d'un P166 32 Mo avec carte accélératrice.*

rts III

comment vous dites déjà ? Mais si, un nom à consonnance sud-américaine, Pedro qué-qu'chose. Flûte, je sais plus. Bref de bref, on va faire simple, vous êtes énervant à la fin avec vos histoires de champions de tennis, Great Courts 3e du nom devrait être un super soft de tennis, et pis c'est tout.

Que je vous en dise plus ? Oooah les autres. Bon, alors voilà, le tennis est un sport de frapettes inventé par les Anglais -c'est dire- et qui se joue au moyen de raquettes. D'aucuns vous diront que ça vient du Jeu de Paume à Paris au XVe siècle et que le terme «tennis» c'était en fait "tenez" en vieux français. Les gens racontent vraiment n'importe quoi ! Franchement, c'est en dépit du bon sens ce sport. Et le filet, là, au milieu du terrain, on sent bien que ça les gêne, le filet, là, les joueurs.... hein ? Arrêtez de raconter des conneries ! Allez tester des screensavers en Patagonie ? Mmmmh pas cool, ça. Alors voilà, GC III se pose en sacré challenger du Roland-Garros 98 de Microfolie's, un autre soft de tenezzz, bientôt sur les courts. A vue de nez, avantage GC III au tie break du dernier set. Enfin, on verra bien au moment du test.







Sous-titré Game, Net et Match !, Griteuhcourtz'troa comprendra une bonne centaine de joueurs, hommes et femmes, disposant de leurs caractéristiques propres : rapidité, contrôle de la balle, puissance de frappe, performances aux coups droits, revers et services, mais aussi résistance au stress... Les terrains, que le moteur 3D Extrême Vision développé spécialement pour la circonstance par nos amis teutons se chargera de trémousser en Direct3D et en Glide Voodoo, reprendront au détail près les courts des grands tournois internationaux : Wimbledon, Melbourne, Paris, New York ainsi que des terrains avec des surfaces rapides, de la moquette ou du gazon.

Mais surtout, GC III va être la première simul' de tennis à se jouer en réseau et sur Internet grâce au serveur mis en place spécialement à cet effet par Blue Byte. Avec un vrai classement mondial réactualisé après chaque match. Naaann ? Siiii ! Trop fort.

Sinon, ça me revient, c'est Pedro Rios... ou un truc comme ça, Marcelo.

lansolo

Blue Byte proposera un classement mondial réactualisé sur Internet

Preview

STRATÉGIE
PC CD-ROM
ÉDI. EMPIRE INTERACTIVE
DÉV.ED. GRABOWSKI COMMUNICATIONS LTD
SORTIE PRÉVUE EN JUIN



Fields of Fire

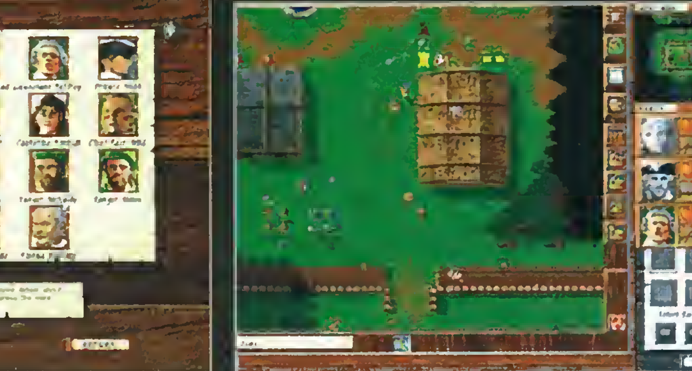


Fields of Fire se déroule à l'époque des guerres franco-anglaises d'Amérique du Nord. Jeu de stratégie en temps réel, il vous mènera dans des combats pour la conquête et la prise de contrôle de la frontière Est des États-Unis et du Canada. On pourrait dire : «Encore un jeu de stratégie en plus», mais apparemment celui-ci se distingue vraiment des précédentes réalisations.

Notons tout d'abord le choix des héros, avec chacun leurs points faibles et leurs points forts. Indien, Français ou Anglais, chaque personnage conduira une troupe d'hommes et sera apte à jouer au diplomate. Le graphisme ne paraît pas exceptionnel, et pour l'instant, le moteur rame largement. Mais le peu que j'aie vu de la version bêta montre un jeu marrant, avec des petits bonshommes qui s'agitent contre des ennemis fort divers. En dehors des classiques tuniques rouges et des mangeurs de grenouilles, la forêt américaine renfermera une faune et des indigènes parfois peu amicaux avec qui vous serez obligé de vous colleter. Ces combats pour la survie de la troupe permettront à votre héros d'acquérir de l'expérience et même de nouveaux points forts. On se croirait presque dans un jeu de rôles à la Ultima 7. Trente missions seront prévues ainsi que plus de quarante héros différents. Des régions cachées vous offriront de surprenantes découvertes. En dehors du mode solo, un mode multijoueur permettra de jouer jusqu'à quatre coureurs des bois. On ne peut pas dire que ce produit ressemble à un jeu moderne, mais il pourrait receler des surprises propres à titiller nos cellules grises.

Kika



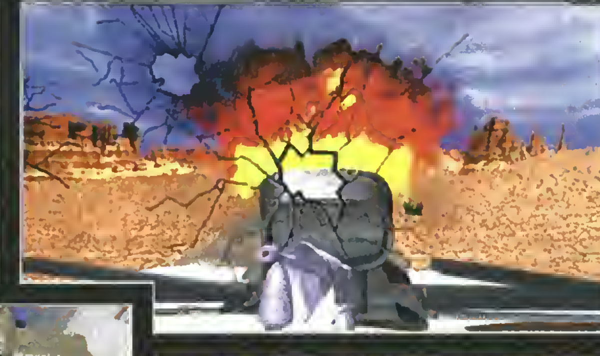




Preview

STRATÉGIE TEMPS RÉEL
PC CD-ROM
ÉDITEUR EMPIRE
DÉVELOPPEUR TOLOUSOFT
SORTIE PRÉVUE OCTOBRE





Tribal Rage



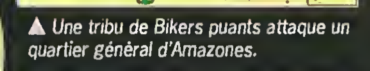




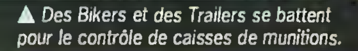
▲ Dans cet écran, on peut redéfinir l'équipement des véhicules.

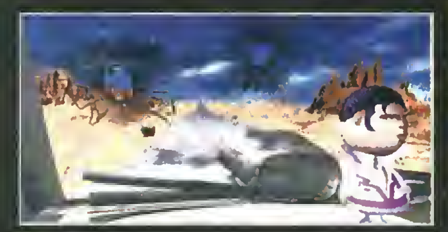


▲ Une tribu de Bikers puants attaque un quartier général d'Amazones.



▲ Des Bikers et des Trailers se battent pour le contrôle de caisses de munitions.







Ah ça, avec un nom pareil, faut pas vous attendre à un soft de méditation transcendantale ni même à un jeu de caresse-le-lapin. Tribal Rage, développé par Talonsoft, va nous entraîner dans un univers délirant dans le plus pur style post-apocalyptique, post-atomique, euh... genre Mad Max, quoi. Dans ce futur aux bonnes émanations irradiées, les rares survivants de la grande douche à neutrons se sont regroupés en tribus qui se mettent sur le pif. Comme si c'était pas déjà bien la galère comme ça. En 2030 et des brouettes, on aurait dénombré six tribus : les Bikers, les Justiciers, les Cyborgs, les Recycleurs, les Amazones et les Adeptes du culte de la mort. Ah, ben voilà, ça commence à me plaire. C'est cool les Adeptes du culte de la mort, ça me rappelle le second film de «La Planète des singes». Un film trop pourri mais bien kitsch avec des adorateurs de la bombe atomique, et tout, et tout... Mais revenons à nos moutons mutants. Ce qui est bien avec le futur post-Mururoa, c'est qu'on y retrouve en vrac tous les ingrédients des séries Z. Nos potes guerriers du futur chevauchent des ptérodactyles blindés. Ils courent la campagne à dos de tricératops, surarmés et rendus agressifs par tous ces tentacules qui leur poussent dans le dos... Beurk ! Grâce à un éditeur de tribus, vous allez pouvoir customiser vos unités, définir leurs armes et leurs véhicules. Ensuite, dans le grand souci d'originalité qui caractérise notre monde du jeu vidéo depuis quelque temps, vous allez vous lancer dans une sorte de machin de stratégie en temps réel en vue isométrique. Si, si vous savez bien... Bon. On va pas l'assassiner avant d'y avoir joué non plus. Si les graphismes semblent sympa sans être déments, Tribal Rage compte sortir son épingle du jeu grâce à une bonne dose d'humour et de fantaisie. Dixit le communiqué de presse. On pourra s'éclater à huit en réseau (local, Internet) et même en mode escarmouche contre six ordinateurs. En tout cas, il paraît que l'add-on est déjà prévu. C'est beau le marketing...

Iansolo

◀ Une belle photo de famille : des T-Rex Amazones, des Walkers Cyborgs, des Trikes, des Bikers et des Impersonators Elvis. Tous les graphs ont été réalisés avec Softimage.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

Commandez les anciens numéros de Joystick !

N°80



- **Tests :** Pod, Theme Hospital, G-Nome, La Cité des enfants perdus, Ripper sur Mac...
- **Sur le CD :** Flying Corps, F22 Air Superiority Fighter, MDK, Ecstatica 2, Advanced Civilization...
- **Dossier :** MMX
- **Guide :** Creatures (2e partie), Tomb Raider

N°81



- **Tests :** Comanche 3, Missions Taïga (Alerte Rouge), MDK, Titanic, Nine, Kick Off 97
- **Sur le CD :** Atlantis, Theme Hospital, Tomb Raider, Jedi Knight
- **Dossiers :** Media GX, Web TV
- **Guide :** Down in the Dumps

N°82

- **Tests :** Moto Racer, Darklight Conflict, The Last Express, Need for Speed 2, Lost Viking 2...
- **Sur le CD :** Comanche 3, Pod, GT Racing 97, Command & Conquer...
- **Dossier :** K6
- **Guides :** Spycraft, Leisure Suit Larry 7.

N°83



- **Tests :** Dungeon Keeper, Ecstatica 2, X-Wing Vs Tie Fighter, Interstate '76, Atlantis, GT Racing 97, Pandemonium
- **Sur le CD :** WipEout 2097, Outpost 2, Bust A Move 2, Bomberman
- **Guide :** Theme Hospital

N°84



- **Tests :** X-Com 3 Apocalypse, WipEout, Capitalism, Carmageddon, Pro Pinball:Timeshock!, 688 i Hunter Killer...
- **Sur le CD :** LBA 2, Moto Racer, Jack Nicklaus 4, Need for Speed 2...
- **Guide :** Interstate '76, Dragon Lore 2, X-Wing vs Tie Fighter
- **Soluces :** The Last Express, Mercenaries

N°85



- **Tests :** Dark Colony, Resident Evil, Extreme Assault, WorldWide Soccer, Atomic Bomberman, Trucks, No Respect...
- **Sur le CD :** Pod, F-16 Fighting Falcon, Imperialism, Shadow of Empire, Sand Warrior, Dark Colony, Formula 1...
- **Guide :** Dungeon Keeper
- **Soluces :** Ecstatica 2, Lighthouse, Bermuda Syndrome

N°86



- **Tests :** Riven, Total Annihilation, Dark Reign, Shadows of Empire, Fun Tracks, Shadow Warrior, Take No Prisoners...
- **Sur le CD :** G-Police, Barrage, Constructor, Buccaneer, Dungeon Keeper, Hardcore 4x4, Hexen 2, The Last Express...
- **Guide :** Heroes of Might & Magic 2 (1re partie)
- **Soluces :** Atlantis

N°87



- **Tests :** Jedi Knight, Dark Earth, Flight Simulator 98, Age of Empires, Overboard, NHL 98, Incubation, Sub Culture...
- **Sur le CD :** Close Combat 2, Sub Culture, 7th Legions, Blood Bath, Carmageddon Splat Pack, International Rally Championship...
- **Guide :** Heroes of Might & Magic 2e partie.
- **Soluce :** LBA 2

N°88



- **Tests :** F22 Air Dominance Fighter, Screamer Rally, Blade Runner, F1 Racing Simulation, Ultima Online, G-Police, Tomb Raider 2, I-War
- **Sur le CD :** FIFA 98, Test Drive 4, Seven Kingdoms, Les Boucliers de Quetzalcoatl, Golgotha, GTA, Kick Off 98, Links 98, Manx TT
- **Soluces :** Riven, Dark Earth, Les Boucliers de Quetzalcoatl

N°89



- **Tests :** Red Baron 2, Quake 2, Wing Commander Prophecy, Balance of Power, Seven Kingdoms, Worms 2, Battlespire, Men in Black...
- **Sur le CD :** Journeyman Project 3, Wing Com. Prophecy, Genocide, Actua Soccer 2, Dark Reign, F1 Racing Simulation, Hercule...
- **Soluces :** The Curse of Monkey Island, I-War, Zork, Lands of Lore 2

N°90



- **Tests :** Flight Unlimited II, The Journeyman Project 3, Adidas Power Soccer, Super Puzzle Fighter II Turbo, 747, Zero Zone...
- **Sur le CD :** Balls of Steel, Frogger, Andretti Racing, F-22 Raptor, Ultim@te Race, Dark Omen, Lords of Magic...
- **Soluces :** Tomb Raider II, Dementia, Space Quest IV...

N°91



- **Tests :** Mysteries of the Sith, Dark Omen, Fallout, Ubik, Balls of Steel, Ultim@te Race Pro, F/A-18 Korea, Egypte 1156 av. J-C...
- **Sur le CD :** Battlezone, Aircraft, East Front, F/A 18 Korea, Gruesome Castle
- **Soluces :** Egypte 1156 av. J-C, Journeyman Project 3

N°92



- **Tests :** Battlezone, Redline Racer, Shadow Master, F76 Nitro Riders, Formula One 97, Airliner 98, Spearhead, Deadlock 2
- **Sur le CD :** Falcon 4.0, Power Boat, Army Men, Croc, Deadlock 2, L'Odyssée d'Abe, Heavy Gear, Longbow 2
- **Guides de jeu :** Wing Commander Prophecy, Sub Culture, Dark Reign

---

Il ne vous reste presque plus rien à faire, on vous a sérieusement mâché le travail : prenez un stylo, notez votre nom et votre adresse, faites des petites croix, et paf ! vous recevrez les anciens numéros de Joystick que vous souhaitez.

Évidemment, il faut aussi envoyer un chèque. Désolé. Remplissez-le à l'ordre de Joystick, sachant qu'il vous en coûtera 42 francs par numéro (35 francs + 7 francs de frais de port), et 45 francs par numéro (38 francs + 7 francs de frais de port) à partir du N° 84

Envoyez le tout à :

JOYSTICK
SERVICE VPC
BP21 - 10355 MARIGNY LE CHATEL CEDEX

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

....

Code Postal /_/_/_/_/_/

☐ N°80 ☐ N°81 ☐ N°82 ☐ N°83 ☐ N°84

☐ N°85 ☐ N°86 ☐ N°87 ☐ N°88 ☐ N°89

☐ N°90 ☐ N°91 ☐ N°92

Preview

AVENTURE
PC CD-ROM
ÉDITEUR OCÉAN
DÉVELOPPEUR
ADVENTURE SOFT
SORTIE PRÉVUE JUIN



The Feeble Files



▲ *Pour une fois, la légende qui dit que les femmes sont de vraies commères se vérifie. Celle-ci ne pense qu'à parler de sa vie sexuelle. Vous en apprendrez de belles !*

Dévoilé en avant-première : le biker vert ! Eh oui, il existe bien et n'hésite pas à prendre sa moto pour se rendre dans ses endroits préférés. ▼

Tout commence par une soucoupe volante. À l'intérieur, un petit bonhomme vert à l'humour douteux répondant au doux nom de Feeble. Après une courte escapade sur notre belle planète, le voilà rentrant chez lui tranquillement. Mais quel est son chez lui ? Un monde sous l'autorité d'un truc spongieux, un assemblage de tissus neuraux qui dirige d'une main de fer les citoyens terrifiés. C'est là que vous intervenez, dans cette aventure loufoque, pour rendre la liberté à ces sympathiques aliens.

Le délire n'a pas été oublié. Vous découvrirez que ce monde est fait d'une centaine de personnages truculents qui ne seront pas indifférents aux traitements que vous leur ferez subir (ce qui laisse présumer une intelligence pour chaque intervenant). L'ambiance créée par le superbe graphisme risque d'être inclassable. L'aventure vous demandera d'exprimer votre Moi profond pour vous identifier au maximum à un étranger à la Terre. Voyager dans l'espace, rejoindre des révolutionnaires et pourquoi pas devenir leur Che, vous ne serez plus à ça près quand vous commencerez à jouer. De plus, avec plus de treize heures de dialogue prévues, l'histoire promet de vous donner du fil à retordre. Mais il reste encore à prouver que toutes les qualités annoncées ne s'envoleront pas en fumée dans les nébuleuses de l'espace. Pour l'instant, on ne peut que dire : «Que voilà un jeu plein de promesses !».

Kika

PATCHE

Bob Arctor



Des patches très attendus pour fêter l'arrivée du printemps. Notamment Dungeon Keeper, et F22 ADF. Un seul des deux a tenu ses promesses, devinez lequel...

Patch Dungeon Keeper

Voici enfin venu le très attendu patch Direct3D pour Dungeon Keeper. Bon eh bien autant vous le dire tout de suite, il n'est pas vraiment à la hauteur de nos espérances. Bien sûr il lisse les pixels, bien entendu il donne un certain effet de flou mais le résultat est loin de satisfaire nos rêves les plus fous, ni les plus raisonnables d'ailleurs. Non seulement il met un satané liseré noir autour des personnages et autres monstres, mais il floute tellement que certains aventuriers (voir photo) ne possèdent plus de traits distincts. Mais le pire, le pire je vais vous le dire, le pire donc c'est que les effets graphiques des visions propres à certains monstres (mouche, scarabée) ont totalement disparu, hop, plouf sans laisser de traces. Le jeu en est-il pour autant plus rapide ou plus fluide ? Sur la machine sur laquelle il a été testé, rien ne laisse penser le contraire. Néanmoins, les effets de bruine semblent un peu plus attrayants. Sinon, gros bof. On le trouve, ce patch, sur le site de Electronic Arts (http://www.ea.com/techsupp/ puis cliquer sur l'onglet "patches") ou sur le CD de Joystick livré avec ce numéro.

Ce mois-ci, dans le CD, vous trouverez pêle-mêle

- Un patch pour World Football 98 Cup Edition (W95) qui accroît l'intelligence artificielle et qui update les transferts de joueurs entre les équipes.
- Le patch 3Dfx pour l'antédiluvien mais néanmoins bien sympa Apache Longbow de Digital Integration.
- Un nouveau patch 3Dfx pour F1 Racing Simulation.
- Le patch 3Dfx 2.0 pour Blood.
- Un nouveau patch 3Dfx pour Andretti Racing.
- Un nouveau patch 3Dfx1 mais aussi 3Dfx2 pour Wing Commander.
- Les derniers drivers pour la Monster 3D de chez Diamond.

F22 ADF le patch



Le patch de F22 est enfin disponible. Sur le site de DiD (http://www.did.com/patches/f22adf.htm#patch). Disponible pour toutes les version du jeu, il fixe un nombre de bugs assez importants (surtout visibles en réseau) et améliore encore le gameplay. Ce patch corrige entre autres le problème de la demande de réapprovisionnement en vol, les ailiers n'essayeront plus de prendre des formations alors qu'ils sont au sol. Côté réseau, on peut s'attendre à une nette amélioration de la vitesse, du lag et de la désynchro (l'avion qui se téléporte). Côté gameplay enfin, les améliorations se comptent par poignées de dix : les avions dirigés par l'ordinateur ont désormais un nombre de balles limité en fonction de l'appareil, le joueur ne pourra plus jeter des clusters bombes (submunitions) en dessous d'un certain niveau et les bombes d'usage général auront désormais une aire d'effet leur permettant d'endommager tout ce qui se trouve dans une certaine zone (vous compris). Les dégâts des missiles Aim9x et Amraam ont été réévalués, et certaines campagnes dont l'Égypte seront désormais plus faciles à terminer. On remarque aussi des dégâts plus localisés, infligés à l'appareil et des améliorations graphiques sur les instruments de bord. Enfin, à tout moment, sur un mfd vous pourrez connaître le statut d'un ailier et savoir s'il peut encore remplir son rôle ou s'il est au bord de l'éjection. Eh oui, rien que ca : http://www.did.com/patches/f22adf.htm





> Ce mois-ci, quelques sites "anti", connus outre-Atlantique sous le nom de "Hate Pages". La question n'est pas de savoir si la colère de ces gens est justifiée, mais plutôt de s'assurer que le site est vraiment désagréable. Bien entendu, il existe des sites anti-anti, sinon, ce ne serait pas drôle. Remarquez, on s'en tape, on n'aime pas rire. ■

ANTI-LIFONE



C'est marrant ça, j'ai toujours voulu dire du mal de France Télécom, et maintenant que j'ai la chance de pouvoir vider mon sac, je bloque. Je sais pas par où commencer, les tarifs trop élevés ou leur politique catastrophique concernant Internet. Voyons un peu la tarification www.mygale.org/~jchcaron/ francetelecom.html, parce que sur ce point, France Télécom est plutôt abscur. Une fois que vous aurez jeté un coup d'œil aux graphiques, la douce sensation d'être une vache à lait devrait doucement vous irradier, du cerveau au ventricule droit, juste sous le portefeuille. Netexit www.netexit.com/ft.html a recensé 98 sites anti-France Télécom. Mes frères, la révolution est proche, armez-vous de vos bannières www.mygale.org/08/datskewl/ft/ et luttons ensemble jusqu'à l'arrivé du Câble.

Anti-bruit



La Macarena, vous vous souvenez ? Mais si, cet hymne tiers-mondiste entonné par de tristes brâmeurs ibérisants. Comme toutes les chansons pourraves de l'été, la macarena a le droit de s'en prendre plein dans la gueule au site du :
http://www.geocities.com/TimesSquare/6013/important.html

ANTI-TANIC

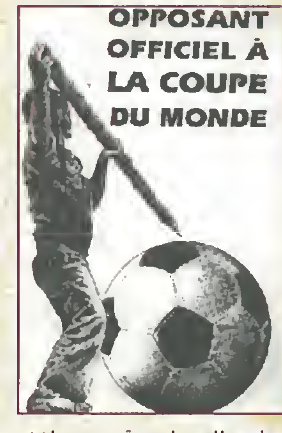


Et la récompense va à... Leonardo DiCaprio. Euh non, je décanne, il ne la mérite pas, et je ne suis pas le seul à le penser, à en croire www.empire.net/~matt76/leo/ DiCaprio mériterait même le prix de la mort la plus ridicule en milieu marin. Non, sans décanner, il aurait pu se la jouer 20 000 lieux sous les mers en se faisant attaquer par un calamar géant ou alors se faire castrer par un phoque... Mais non, il crève comme un abruti, accroché à une planche de bois pourrave. Le pire c'est que sur la planche en question, la grosse baleine Kate Winslet bat des nageoires grave en chialant. "Titanic" mérite la mort, il mérite même d'être coulé, et recoulé :





Anti-robut



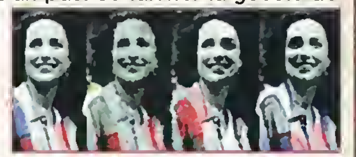
Au cas où vous ne le sauriez pas, ici à Joystick, on aime le foot (enfin, surtout Ivan Le Fou. Monsieur pomme de terre déteste, Moulinex n'en pense rien, Fishbone apprécie à condition de jouer en moto). D'ailleurs, on avait notre terrain de foot à nous, et pendant les bouclages on allait dans les bureaux (sans occupants) d'en face taper la balle. On devait même accueillir la Finale du Mondial. Sérieux, 400 m² de bureaux sans cloisons, ça fait un sacré terrain de jeu. Seulement, un jour, des Men in Black, genre Ducran Lapoigne & Compagnie, sont venus bloquer les accès, et mettre des systèmes d'alarme partout. Depuis, la Fédération a décidé de déplacer le stade à Saint-Denis, et nous pratiquons d'autres sports. Certains ont commencé le skateboard dans les couloirs, d'autres le curling. Si vous aussi vous voulez protester contre la fermeture du stade de Joystick, ou tout simplement contre la Coupe du Monde :
www.perso.hol.fr/~vap/info/coupe98/index.htm

ANTI-MYTHES

Qu'y-t-il de plus triste qu'un Beatles mort ? Telle est la question que se pose le site du http://www.he.net/~exclsior/beatles/index.html consacré au groupe le plus anormalement adulé avec les Rolling Stones et Schoenberg. Au fait, vous savez comment faire pour réunir les Beatles ? 3 balles...

Anti-Mc Dowell

D'après quelques sites, Andy Mc Dowell est probablement l'une des plus grandes escroqueries du cinéma américain avec Geena Davis. Sa dentition proéminente est inversement proportionnelle à son talent et à son charme. D'un naturel larmoyant, elle tente de combattre la dépression en apparaissant dans les films les plus lourdingues. Elle n'hésite pas à se prendre pour un "mannequin" et profite de l'occasion pour se tartiner la gueule de crème l'Oreal à l'œil, et cela depuis 1989.
rampages.onramp.net/~scottgl/andiemcd.htm

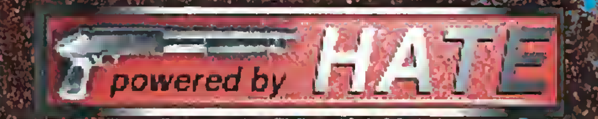


Telex

■ SFR teste actuellement un service de messagerie par le Net sur : www.sfr.fr/html/annexes/sms/index.html
■ Pour tous les Sucka, le site du Helluva tough Mr T. : members.tripod.com/~jonny5alive/mrt.html
■ Papy, je peux lécher la casserole ? Papy, je peux lécher la casserole ? ? ? www.cyberpapy.com
■ Patrice est sur le Web, alors un grand bravo à lui : www.jovenet.fr/users/dominique/patrice/index.html
■ Je conchie le Basket-ball : http://fitshaced.com/3/sports.html
■ Je méprise Geocities : http://www-scf.usc.edu/~josephcl/geocity.html
■ Si vous souhaitez faire découvrir des sites bizarres, n'hésitez pas à nous envoyer les Url à :
Arctor petite-tornade.joystick.fr ou Gana tournicotis.joystick.fr











L'aire de *l'utilitaire*

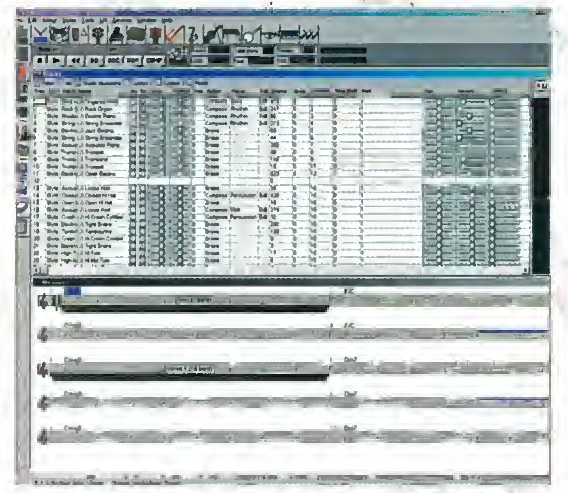
Sound Forge, The Jammer, et Hip Hop eJay... voici une panoplie de logiciels qui font du bruit.

JÉRÔME DARNAUDET

Jammer Professional 3.0

Distributeur : Waves System
Tél : 01 47 57 57 37

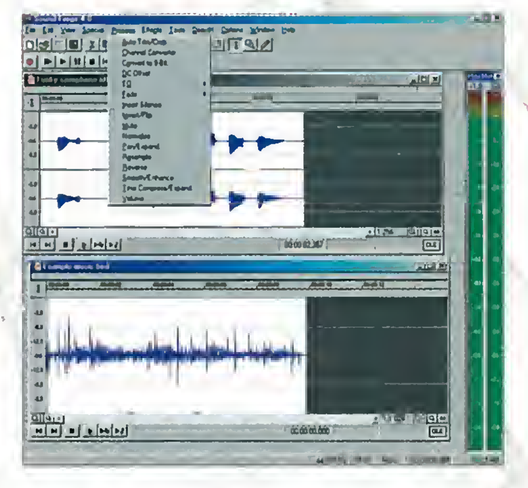
Vous possédez un clavier Midi pour faire de la belle musique mais vous n'êtes décidément pas doué. C'est là qu'intervient l'arrangeur. Ce type de logiciel permet de créer des morceaux à partir de séquences de styles préprogrammés. Le travail en est très nettement simplifié, d'autant que Jammer comporte quelque 200 styles différents. Ça fonctionne en gros comme un orgue électronique, c'est-à-dire que chaque pression sur une note du clavier va produire un nouvel arrangement de manière automatique en jouant sur les rythmes (50 styles de batteries), les harmoniques, la ligne des basses... Bref, c'est vraiment très bien et ça fonctionne en 256 pistes ! Le soft existe en version Pro à 990 F TTC ou en version Song Maker ne permettant pas d'éditer les styles mais ne coûtant que 690 F TTC.



Sound Forge 4.0

Distributeur : Waves System
Tél : 01 47 57 57 37

Sound Forge est un soft de retouche sonore professionnel. Il permet donc de partir d'un fichier audio de base (de 2 à 96 KHz, dans l'un des 20 formats reconnus : Wav, AU, RA, SND...) et d'y ajouter toutes sortes de filtres ou d'effets spéciaux. L'avantage de SoundForge réside dans la puissance de ses nombreuses fonctions. Les algorithmes utilisés sont parmi les plus sophistiqués et procurent ainsi une qualité finale impressionnante. De plus, la plupart des effets peuvent être pré-écoutés en temps réel avant d'être appliqués. Enfin, Sound Forge peut éditer n'importe quel son d'une vidéo (AVI ou QuickTime) avec une précision d'une trame. Parmi les fonc-



tionnalités les plus utiles, on peut citer les boucles automatiques, des options de Chorus, Flange, Gapper, Snipper... et la possibilité d'y adjoindre des plug-in vendus séparément. CD Architect, par exemple, permet de créer ses propres CD audio en travaillant chaque morceau un par un, en les mixant et en émulant le CD audio avant de procéder à la gravure. Aucun programme de gravure de CD audio ne propose le centième de la puissance offerte. Dans le même genre, Noise Reducter permet d'éliminer les craquements et le souffle avec une précision diabolique. Acoustic Modeler sait recréer un dimension environnementale à un son. Ce ne sont là que quelques exemples. Seul point noir, mais justifié, Sound Forge coûte 2 790 F TTC.



Rave eJay

Distributeur : Focus Marketing
Tél : 01 48 10 59 69

Nous vous présentions, il y a deux mois, le soft Dance eJay permettant de créer ses morceaux de Dance extrêmement facilement et sans aucune connaissance musicale. Contrairement à Dance eJay, la version Rave propose des samples orientés Techno (1 000 sons de qualité pro) et un éditeur de sons appelé Hyper Générateur. Ce dernier offre la possibilité de retravailler un son existant ou bien de créer ses propres sons, voire des séquences en mixant plusieurs sons et en leur appliquant des effets de distorsions, d'échos et de résonnances. Le principe de composition de morceaux reste très similaire à celui de Dance eJay, l'interface graphique étant largement différente. Rave eJay coûte 199 F TTC.

Hip-Hop eJay

Distributeur : Focus Marketing
Tél : 01 48 10 59 69

Troisième soft de la série eJay, Hip Hop est aussi le plus rigolo de tous, et le plus cher. Le principe est simple : vous composez votre propre musique en plaçant l'un des 1 300 samples bout à bout, comme dans Dance et Rave eJay, et ensuite vous pouvez scratcher par-dessus en sélectionnant un son et en déplaçant la souris de gauche à droite pour simuler le mouvement de la platine. Le fin du fin, c'est la fausse platine livrée avec. En plaçant la souris entre deux supports plastiques, les mouvements du disque vinyl sont retranscrits via la boule de la souris. C'est carrément génial, et Gana a failli s'évanouir en voyant le truc. Il attendait ça depuis des années, nous a-t-il dit. Notez que contrairement aux deux autres produits, on peut faire varier la vitesse (le pitch) du morceau en temps réel. Voilà donc l'un des trucs les plus originaux qu'il m'ait été donné de voir depuis longtemps ! ça coûte 299 F TTC.





1 AN DE joystick + LE JEU STARCRAFT

11 NUMÉROS DE JOYSTICK	418 F
+ LE JEU STARCRAFT	399 F
SOIT UN TOTAL DE	~~817~~ F
POUR VOUS	499 F

40% DE RÉDUCTION

SOIT UNE ÉCONOMIE DE **318F**



OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

Bulletin à retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à : **JOYSTICK-TSA 90222-92887 NANTERRE CEDEX 9**

01❑ Je m'abonne pour 1 an (11 n^os) et je recevrai le jeu **STARCRAFT** pour **499 F**, au lieu de **817 F** soit **318 F d'économie !**

02❑ Je préfère m'abonner à Joystick seul pour 1 an (11n^os) au tarif de **259 F** au lieu de **418 F**, soit **38 % de réduction !**

Je joins mon règlement à l'ordre de **Joystick**, par :

❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre

Carte bancaire n° : └┴┴┴┘ └┴┴┴┘ └┴┴┴┘ └┴┴┴┘

Date d'expiration : └┴┘ └┴┘

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code postal : └┴┴┴┴┘ Ville : ....

Date de naissance : └┴┘ └┴┘ 19 └┴┘

Ordinateur : ....

Pseudo* : └┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┴┘

(à créer sur le 3615 Joystick avant de renvoyer votre coupon pour profiter du 3614 Joystick)*

Signature obligatoire :

Offre valable 2 mois et réservée à la France métropolitaine. Vous pouvez acquérir séparément les 11 nos de Joystick au prix unitaire de 38 F, et le jeu STARCRAFT pour 399 F (+ 13 F de frais d'emballage et de port). Délai de livraison de votre jeu : 4 à 5 semaines après réception du premier numéro de votre abonnement. Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnement. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

ST226



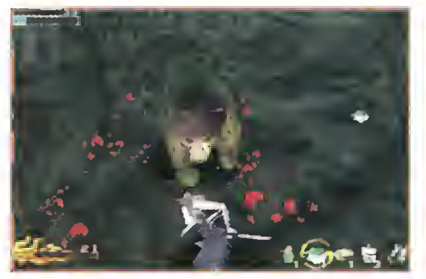
Y en a marre des gens qui pètent, qui suent, qui consomment notre oxygène, qui parlent fort dans le métro, qui font la manche, qui crachent par terre... Pour ceux qui se reconnaissent dans une de ces catégories, tremblez car justice va être rendue !

Tenchu

FOURBERIES DE NINJAS - TOUS JOUEURS - PLAYSTATION



Les Ninjas sont des gars masqués bien fourbes, aux yeux bridés, qui ne se déplacent qu'en bondissant d'arbres en arbres. En tant que grand fourbe devant l'Éternel, il était donc logique que je vous parle de Tenchu, un soft de Ninjas bien spécial...





Les Ninjas ont tout compris de la vie : ce sont des traîtres qui se complaisent à frapper dans le dos de leur victime, à se déplacer de façon silencieuse pour guetter, ne serait-ce qu'un moment de relâchement de la part de leur proie. Ils adorent aussi se tapir dans les lieux sombres pour mieux espionner les gens. En bref, je me considère comme un pratiquant de l'idéologie Ninja. En effet, je me souviens du premier jour où Jah (un maquettiste) est arrivé : je l'ai surpris en train de bailler devant sa machine. Dans la minute qui a suivi, toute la rédaction était au courant, sauf l'intéressé. Eh bien, cela m'amène à vous parler de Tenchu, un jeu très original, qui vous plonge dans la peau d'un Ninja. Le soft en 3D bénéficie d'une vue à la Tomb Raider, ainsi que des commandes vous permettant d'obtenir une vision plus globale des décors, et ce dans le but de mieux espionner votre cible. Vous aurez le choix entre deux personnages (fille ou mec) pour mener à bien vos expéditions punitives au travers de huit missions variées. Tout l'intérêt du jeu consiste à tuer votre adversaire sans vous faire repérer, et c'est la raison pour laquelle votre héros pourra effectuer une multitude d'actions amusantes comme égorger, utiliser le grappin, poser des bombes (incendiaire, fumigène...), distribuer aux chiens de la viande empoisonnée... Pour vous rendre compte de votre efficacité, une option de l'écran vous informe de l'état d'alerte de vos ennemis. Si Tenchu souffre cependant de faiblesses techniques (bugs d'affichage) et d'un niveau de difficulté trop facile, son fun et son intérêt de jeu en font un soft peu banal. Et puis Tenchu est aussi un bon moyen de développement personnel pour devenir plus pervers encore...



EDITEUR SONY
GENRE ACTION
MEMORY CARD OUI
CONTINUES INFINIS
DIFFICULTÉ FACILE
NOMBRE DE JOUEURS 1







Bust A Move Dance & Rythme Action

SIMULATEUR DE DANSE - BONS DANSEURS - PLAYSTATION

Souvenez-vous : il y a quelques mois de cela, nous vous parlions d'un jeu étrange mais ô combien amusant, qui se nommait Parappa The Rapper. Eh bien, sachez qu'Enix nous propose dans le même genre un jeu dépassant largement le premier cité.

Avec Bust A Move, il ne s'agit plus de rap mais de danse. Tout comme dans Parappa, l'humour au second degré est ici omniprésent, avec le choix entre une panoplie de danseurs plus has-been les uns que les autres. Le principe du jeu est axé sur le concept de défi où vous devez démontrer votre supériorité en matière de danse en tous genres, soit contre un ami, soit contre l'ordinateur. Je dis «en tous genres» parce que vous bougerez votre satané corps en effectuant un petit tour de tous les styles musicaux (Disco, Funk, New Jack, Variété...) existant dans notre monde décadent. Déjà, ce qui nous surprend agréablement, c'est la réalisation technique du soft, tout bonnement excellente (la modélisation 3D des danseurs ainsi que la Motion Capture parfaite des chorégraphies assurent à donf). Quant au système de jeu, il est très original, puisqu'il ne reprend pas le principe de celui de Parappa : des indications apparaissent à l'écran et vous devez les reproduire sur votre manette sans vous soucier forcément du rythme de la musique. Par contre, vous devez les valider à la fin de la mesure (tous les quatre temps en général, car nous avons affaire à des rythmes binaires) en respectant pile-poil la cadence. Au départ, on n'arrive pas à s'habituer à ce décalage entre le rythme de la mesure et celui des manipulations, mais une fois rodé à la polyrythmie, on s'étonne de réaliser des figures de danse endiablées et des suites de petits pas (combos). Vous m'aurez compris, Bust A Move surpasse allègrement Parappa et devient une alternative judicieuse à un karaoké pour beaufs !







EDITEUR ENYX
GENRE SIMULATEUR DE DANSE
MEMORY CARD OUI
CONTINUES INFINIS
DIFFICULTÉ MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS 1 A 2

TECHN. 85 DESIGN 84 INTÉRÊT 82

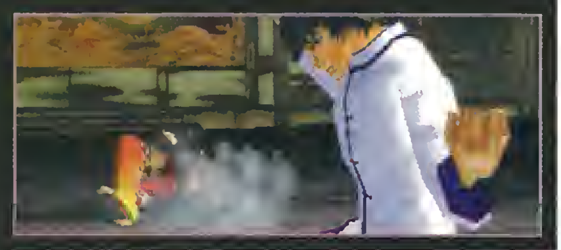
Tekken 3

BASTON - JOUEURS TÉMÉRAIRES - PLAYSTATION



Et dire qu'il existe encore des tournois à deux balles dont le but est de déterminer qui est le plus fort. Mais cela dit, Tekken 3 est loin d'être un jeu à deux francs...

Nous en sommes déjà au troisième épisode du jeu de baston la plus punchy de sa catégorie, j'ai nommé Tekken. Véritable festival de broyage de membres en tous genres, cette suite ne déroge pas à la règle. Tekken 3 a le mérite de proposer une multitude de nouveautés par rapport à son épisode précédent, comme la possibilité de contre-attaquer pour la majorité des personnages, d'accroître ses dégâts en pressant sur les quatre boutons du pad, ou de changer de garde. De plus, de nouveaux combattants ont fait leur apparition comme Hoawarang ou Eddy, sans compter les nombreux persos cachés que vous gagnez en terminant le jeu (dont Gon, un dinosaure-manga connu au Japon). Un mode délirant vous permettra de jouer au volley-ball (si si !) ou de jouer à un jeu de combat à scrolling horizontal à la Final Fight. Et puis au niveau de la réalisation, une étape supérieure a été franchie avec notamment une modélisation 3D des protagonistes proches de la perfection (fini les polygones cubiques du second opus !) et une animation saisissante de réalisme, le tout en haute résolution s'il vous plaît. En un mot comme en cent, Tekken 3 déchire à donf ! Ne pas se le procurer serait un crime.



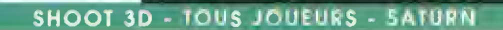




EDITEUR **NAMCO**
GENRE **TOURNOI A DEUX FRANCS**
MEMORY CARD **OUI**
NOMBRE DE JOUEURS **1 À 2**
NIVEAU DE DIFFICULTÉ **MOYEN**
CONTINUES **INFINIS**

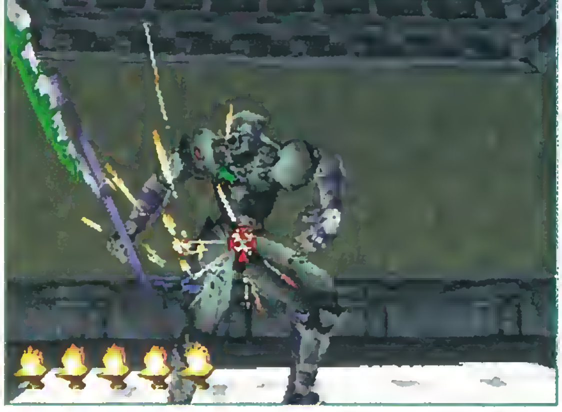
TECHN. **88** DESIGN **89** INTÉRÊT **89**

House of Dead



SHOOT 3D - TOUS JOUEURS - SATURN

Les zombies existent et ils empruntent différentes formes dans notre société : SDF, clodos, sales pauvres, ou testeurs de jeux... Ce que je sais, c'est qu'ils vont tous crever...



House of Dead est un jeu de tir tout en 3D qui se joue avec un flingue en plastique à infrarouges, le Virtua Gun. Votre mission sera d'éliminer des morts-vivants ainsi qu'une série de petits monstres au look de pauvre SDF. Lorsque vous aurez la présence d'esprit de sauver un scientifique des griffes d'un streumon, celui-ci vous donnera une vie supplémentaire ou vous offrira la possibilité d'emprunter un trajet différent dans le jeu, les niveaux bénéficiant de plusieurs embranchements. Techniquement, si House of Dead n'est pas au top sur la Saturn, il possède cependant le mérite de nous accrocher par son ambiance morbide et stressante, mobilisant ainsi nos réflexes et nos nerfs jusqu'à l'épuisement. Et puis c'est jouissif de voir les monstres se précipiter sur vous en se décomposant à chaque impact de vos balles ! De plus, pour cette version Saturn, vous aurez le choix entre quatre héros aux caractéristiques différentes (mais le déroulement du jeu reste le même), et bénéficierez d'un mode "Boss" qui vous proposera de tuer l'un des quatre boss en un temps record. Et si vous ajoutez à cela le Virtua Gun inclus avec le jeu au prix normal d'un CD Saturn, je ne vois vraiment pas pourquoi vous devriez vous en passer !



EDITEUR **SEGA**
GENRE **FUCK'OA ZOMBIES !**
MEMORY CARD **OUI**
CONTINUES **9**
DIFFICULTÉ **DIFFICILE**
NOMBRE DE JOUEURS **1 À 2**



TECHN. **69** DESIGN **72** INTÉRÊT **83**

petites annonces

JOBS PC

Dép. 55. Etudiant en BTS informatique de gestion vous crée des pages Web pour avoir votre site sur Internet. Tél. : 03 29 45 28 80.

Dép. 59. Infographiste 2D (TV Paint, Photoshop) et 3D (3Ds4, 3Dmax, Lightwave) cherche emploi. Bulteel Christophe, 24, rue de Bondues, 59700 Marcq-en-Baroeul. Tél. : 03 20 72 29 96.

Dép. 75. Monte Cristo Multimedia recherche Start Up spécialisée dans le domaine de l'édition de jeux de simulation économique sur CD-Rom en pleine expansion internationale. Dans le cadre de notre développement, nous recherchons un chef de produit - Europe du Nord. Expérience : 0 à 2 ans. Poste : mise en place et suivi marketing opérationnel des produits dans les pays d'Europe du Nord (Allemagne, Pays Bas, Scandinave...). Formation : école de commerce (HEC, ESSEC, ESCP...). Langues : maîtrise parfaite de l'allemand et de l'anglais. Qualité requise : connaissance du secteur multimédia, sens de l'organisation, aisance relationnelle, capacités d'initiative pour montage d'opérations de partenariat et de promotion. Envoyer votre CV et une lettre de motivation à : Nathalie Besnard, Monte Cristo Multimedia, 8, rue Saint-Florentin, 75001 Paris. Tél. : 01 49 26 91 49. Fax : 01 49 26 91 48. E-mail : nathalie@montecristo-multi.fr.

Dép. 91. Traducteur technique anglais-français réalise toutes vos traductions : logiciels, matériels, jeux, documentations, etc. Tél. : 01 60 46 27 59 ou 101320,214@compuserve.com.

ACHATS PC

Dép. 14. Achète modem 33600 extern 500 F. Tél. : 02 31 95 45 25 après 17 h.

Dép. 27. Cherche écrans 14 15 17 CPU carte mère vidéo lecteur CD-Rom & 3'1/2 etc. Contactez Emmanuel au 06 60 52 83 94 ou 02 32 42 83 94 le we uniquement. Dép. 27 76.

Dép. 45. Achète une carte M3D (600 F max) ou carte 3Dfx (650 F max) pour faire un cadeau. Donne 16 Mo RAM (2x8) pour compléter si besoin. Contacter Thomas au 02 38 43 70 79 après 18h30. Merci d'avance.

Dép. 45. Cherche CPU InTél. : 200 non MMX désespérément. Faire offre au 02 38 51 83 89 à Alexandre le soir.

Dép. 57. Achète écran PC 14 ou 15". Tél. : 03 87 79 22 21.

Dép. 63. Vendez qu'ils ont dit à Joystick ! Achète 3Dfx pour 500 F. Tél. : 04 73 26 94 88.

Dép. 64. Achète portable 386 prix max 1 000 F port compris. Achète livre «Créer vos niveaux avec Duke Nukem 3D» de Sybex avec CD 50 F. Tél. : 05 59 41 24 25. Cadau@aol.com.

Dép. 75. Cherche P200MMX prix maxi 800 F ou Pentium InTél. : 200. Prix maxi 700 F. Tél. : 01 45 77 07 98 ou 06 14 65 65 65. Demander Jonathan.

Dép. 78. Achète CPU InTél. : P200 (non MMX). Tél. : 01 30 52 66 80.

Dép. 78. Achète carte Matrox Mystique 4 Mo. Vends CPU InTél. : 133 MHz : 350F. Tél. : 01 39 19 89 52 (demander Vincent).

Dép. 83. Recherche processeur minimum Pentium 200, prix raisonnable avec neuf. Tél. : 94 55 09 86. A partir de 19 h.

Dép. 94. Achète carte 3Dfx Maxi ou Monster pour tout petit prix. Tél. : 01 46 77 85 77 à Gilles. Vds aussi volant + pédalier Thrustmaster 2 : 800 F à débattre.

Dép. 99. Cherche K7 Streamer 250Mo pour lecteur bandes «Tandberg Data : TDC 3650». Faire offre à Basso E. 118, rue Vanderick. B-6180 Courcelles. Belgique. Tél. : +32 - (0) 71/ 45 65 23. Achète Atari XL, ST/E et Falcon d'occasion.

VENTES PC

Dép. 13. Vds carte mémoire 128 Ko pour HP48. CM 486 + CDU DX250 + 8 Mo RAM + C. Video : 300 F. Tél. : au 04 42 54 10 33. Vds 3Dfx Diamond 800 F. Achète Ddur.

Dép. 13. Vds graveur Pinnacle RCD1000 SCSI externe 2x4x 2 000 F version interne 1 500 F vds lecteur CD-Rom SCSI interne Sony 2x 150 F contactez Mr Campagna Fabrice, rue de l'Orme 13520 Les Baux-de-Provence.

Dép. 27. Vds volant Race Leader 3D jamais servi 350 F. Tél. : 02 35 23 14 84.

Dép. 31. Vds processeur P75 avec carte mère 256 Ko socket 5 + 16 Mo RAM + carte vidéo Mach64 1 Mo + carte son compatible Sound Blaster 1 100 F. Tél. : 05 61 99 22 63 après 18 h. Demander Adrien.

Dép. 32. Vend graveur HP état neuf jamais servi avec logiciel de gravure. Contact Xavier au 05 62 05 29 65.

Dép. 33. Vends P166 MMX, 24 Mo, 1,7 Go UDMA, carte graphique 4 Mo, CD-Rom 16x, son 16 bits, HP 80W, 14" + modem externe 33600 (le tout sous garantie) Win95 + utiles + jeux. Prix : 5 600 F. Tél. : 05 56 51 99 01 (plutôt sur Bordeaux et région).

Dép. 54. Vds PC 486 5x25 Olivetti 4 Mo de RAM 80 Mo DD CD 4x carte son 582 écran couleur VGA jeux. Prix : 2 000 F. Tél. : 03 83 21 81 70 après 19 h.

Dép. 57. Vds carte S3 Trio + Driver 200 F + microprocesseur P100 à 400 F neuf cause P200 + 2x4 Mo EDO à 200 F. Tél. :03 87 71 75 39 demander Greg après 21 h ou laisser message sur répondeur.

Dép. 57. Vds Matrox M3D 6DD F Maxiconverter PcTV 700 F port compris Damien au 03 87 32 18 81.

Dép. 57. Matrox PCI 4MO, CM 386Dx40 +CG ISA 512Ko + 8Mo ; SIMM 8/9 bits 1Mo ; clavier ; CG ISA 512Ko ; S3 1Mo PCI ; graveur HP 4020I ; souris ; HD SCSI 1,1Go + autres pièces. Snatcher.easynet.fr.

Dép. 57. Vds 24 Mo RAM SIMM : 300 F + Tatoo sous garantie : 200 F. Tél. : 06 14 06 11 36.

Dép. 57. Vds carte mère 512 Ko + proc. P75 InTél. : 250 F. Tél. : 03 82 52 14 85 demander Serge ou répondeur.

Dép. 58. Vds K6 233 CM Tekkom TX 512 Ko évolutive 300 MHz DD 3,2Go CD-Rom pioneer 24x S3 Virge 2 Mo carte son Maxisound 64 écran 15" boîtier moyen tour souris, clavier, 32 Mo SDRAM 8 200 F. Tél. : 03 86 58 04 25 après 18 h.

Dép. 59. Vds Maxi Gamer 3Dfx + CD de demos : 900 F. Tél. : 06 01 11 80 95 (Tam-Tam) ou écrire à Bruno, 54, rue Varlin, 59382 Dauchy.

Dép. 62. Vds carte accélératrice Matrox M3D. danychev@coramail.com.

Dép. 63. Vds processeur Pentium Pro 200 MHz + carte mère évolutive 266 MHz neufs 3 600 F. Vds RAM 32 EDO 450 F, câble TI92 250F. Tél. : Yann 04 73 19 D3 66.

Dép. 71. Après un rangement de chambre, je vends : CM + CPU 486Dx4 75 + 8 Mo RAM + carte vidéo intégrée 600 F/Lecteur 3p1/2 50F/ 5p1/4 50 F/ CM + 486 DX 33 + 4Mo RAM 350 F/ ET4000 150 F. Demander Fabrice le WE au 03 85 80 02 48.

Dép. 72. Vds carte Guillemot Maxi Gamer 3Dfx + jeux Pod 750 F à débattre. Contacter Christophe au 02 43 81 70 38 ou E-mail coty@cybercable.tm.fr.

Dép. 75. Vds UC moy tour CPU P166+ 16Mo RAM EDO Matrox Millenium DD EIDE 2Go son Maxi 32 CD 6x clavier, souris maxi modem ext 33600 5 500 F. Tél. : 01 45 33 57 28, 19 h.

Dép. 75. Vends CD 10x (lecteur Matshita) à 250 F. Tél. : 01 46 06 11 42, Daniel.

Dép. 75. Vds CD Pioneer 12x IDE état neuf jamais servi 400 F. Vds 3Dfx Monster 3D. Tél. : 01 45 67 19 21, demander Sébastien. 75D15 Paris.

Dép. 75. Vds P200MMX, 32 Mo EDO, CD 4x, SB 64, HP 2x100W DD 5,5Go, écran Sony 14" + jeux : 6 500 F. CPU 150 Intel. : 500 F. Demander Benoît au 01 43 41 62 27 après 20 h.

Dép. 75. Vds graveur 2x/6x Philips SCSI + Easy CD Pro + Direct CD + carte SCSI. Tél. : à Noël après 18h30 tous les jours. Prix 2 000 F + port 30 F. Tél. : 01 40 37 49 03. Très bon état.

Dép. 77. Vds Pentium 200MMX, 32 Mo SDRAM, 1 Mo de cache, CD 24x, Maxi Sound Dynamic 3D 2Mo, HD 3,2Go Ultra DMA, boîtier et carte mère ATX, ATI Xpert Play 4 Mo SGRAM AGP, écran 15" : 8 990 F. Tél. : 01 64 05 21 55 après 19 h.

Dép. 77. Vds Cyrix 166+ CMHX 512 Ko cache, 24 Mo EDO, Matrox Mystique 2 Mo, écran 15", DD 2,5 Go, CD 12x, carte son comp. SB, souris, clavier Win95, jeux . Prix : 6 200 F. Tél. : 01 64 34 D5 48.

Dép. 78. Vds P166, 32 Mo, Matrox Millenium 2 Mo, Maxi Gamer 3Dfx 4 Mo, DD 1,7 Go, écran Sony 15", SB 32PnP, CD Sony 8x : 7 000 F ou Maxi Gamer 3Dfx seule : 700 F. Demander Olivier au 01 39 69 04 61 après 18 h ou opedatti@club-internet.fr.

Dép. 78. Vds Pentium pro 200, 32 Mo RAM, DD 2Go Wide SCSI, CD 10x Pioneer, SB AWE 32PnP, USR 33600, Mystique + Maxi 3Dfx, souris, clavier natural Keyboard, HP + CD-Ram. Sons écran. Tél. : 01 30 52 03 06 en soirée... Faites vite.

Dép. 84. Vds CH Combostick + CH Pro Trottle. 800 F l'ensemble. Gilles au 04 90 79 02 61.

Dép. 88. Vds carte mère Cyrix 120 200 F, boîtier mi tour 230W 100 F, carte son compat. Sound Blaster 100 F, Richardot Pierre 30, route Grande-Côte 8834D Val-d'Ajol.

Dép. 91. Vds Matrox M3D 400 F, Maxi gamer 3Dfx + Jeu 700 F ; 4x4Mo EDO 80 F. Tél. : ap 20h30. Week-end y compris au 01 60 46 28 06.

Dép. 92. Vends carte vidéo ATI Xpert@work neuve avec drivers sur CD cacheté. Prix environ 700 ou 800 F. Appelez Pierre au 01 40 91 96 77 après 19h.

Dép. 92. Vends 3Dfx + jeux 850 F et Matrox Power VR + jeux 550 F à débattre. Sébastien au 01 47 51 60 41 (répondeur).

Dép. 92. Pentium 200-512KO cache - 32 Mo RAM EDO. DD 3,2 Go Quantum - carte 3D Matrox Mystique - carte 3Dfx Righteous (Orchid). CD-Ram Pioneer 16x. Son : SB AWE 32. Moniteur Sony 17" + joystick + jeux. Tél. : 01 47 68 54 34.

Dép. 92. Vds Pentium + P133 + cs 16 bits + OAK 1 Mo + DD 1,2 Go + boîtier + CD 4x + 16Mo EDO + 1,44 Mo + souris + écran 14" : 3 500 F. Vds aussi écran Packard Bell 15" 1280x1024 p0,28 : 1 200 F neuf. Tél. : à Julien au 01 18 77 02 14 + 4x1Mo : 100 F.

Dép. 93. Vds kit Evolution : carte mère InTél. : Aladdin (50-RAM) + processeur InTél. : Pentium 120 MHz : le lot 690 F. Tél. : 06 14 97 02 33 ou D1 48 02 06 37 après 19h3D. A bientôt.

Dép. 94. Vds PC 200MMX 32 Mo RAM DD 2,1Go C vidéo S3Trio 2 Mo C son ESS comp. SB 16 HP 120W CD-Rom 16x lecteur 3,5" encore sous garantie valeur 9 300 F vendu 6 000 F. Demander Rolael au 01 45 99 48 13.

YEP ! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK !

Seules les annonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro. Les annonces de nos lecteurs abonnés seront prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition). **N'envoyez plus d'annonces concernant les logiciels.** Faites-nous parvenir vos P.A. à : **Joystick, Petites Annonces, 6 bis rue Fournier, 92110 Clichy.**

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐ RUBRIQUE : ☐ ACHATS ☐ VENTES ☐ CONTACTS ☐ JOBS

JOYSTICK 93 STANDARD : ☐ PC ☐ AUTRES

ENVOLEZ-VOUS À BORD DU GUERRIER DE VOTRE CHOIX
ET PRÉPAREZ-VOUS À VIVRE, SEUL OU EN RÉSEAU,

UNE EXPÉRIENCE INOUBLIABLE !

SIMULATION

LA COMPIL' joystick

1er magazine des jeux & loisirs sur CD-Rom PC

APACHE LONGBOW

HIND

F-16 FIGHTING FALCON

F-16 FIGHTING FALCON The Afghanistan Campaign

MEGASTAR joystick

Les meilleurs simulateurs de combat aérien recommandés par Joystick

SKYROCK PREMIER SUR LE RAP

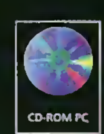
Nouvelles versions optimisées 3Dfx
Manuels & ordres des missions en français

Les meilleures simulations de vol sélectionnées par Joystick en versions inédites optimisées 3Dfx

- Des simulations d'engins de guerre mythiques en mode arcade ou simulation
- Une optimisation 3Dfx pour des graphismes d'une finesse incroyable et plus de fluidité
- Une campagne inédite d'F16-Fighting Falcon dans une nouvelle zone de guerre
- De nouveaux effets (brouillard, nuages...) et de nouveaux reliefs (canyons, vallées...)
- Des missions individuelles et des campagnes, exigeantes et réalistes
- Un arsenal d'armes impressionnant : mitrailleuses, missiles...
- A 2 joueurs et jusqu'à 16 joueurs en réseau !

Disponible sur CD-Rom PC





Optimisation









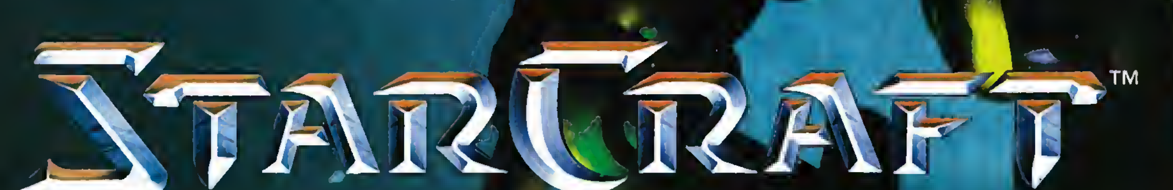





IL EST LÀ!






StarCraft™
Seul Blizzard pouvait réinventer le jeu de Stratégie


StarCraft


CD-ROM PC
Windows 95


http://www.ubisoft.fr
HOT LINE UBI SOFT
08 36 68 46 32
(2,23F/MINUTE)
3615 Ubi Soft


Ubi Soft


BLIZZARD
ENTERTAINMENT